第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊

1996年8月30日

31



新GAME、勁GAME、非常GAME!

絕對詳盡!「東京GAME SHOW'96」重量級特報



格鬥人生

街機《拳皇'96》對電腦戰究極攻略第二回

街機《少年街霸2 ALPHA》新系統、新必殺技大剖析

PS《少年街霸2》對電腦戰攻略VOL.2

SS《少年街霸2》試版測試大比較

PS《TOBAL NO.1》迷宮模式逐個講

SS《FIGHTING VIPERS》完全出招秘笈

每本港幣35元

隨刊附送



不另收費 請向零售商索取

勁爆攻略!!一級新作!!

SS《同級生~if~》超濃縮攻略

SS《艾拔戰記外傳》完全攻略終章

街機《VIRTUA FIGHTER 3》

SS《新世紀EVANGELION 2》

SS《特搜機動隊JSWAT》

鳴謝：CAPCOM ASIA CO.,LTD.

1996年9月1日·旺角先達廣場

遊戲誌SECOND IMPACT正式爆發















旺角亞皆老街先達廣場地下 B 60舖

齊集最新次世代遊戲
精選日本最新遊戲精品

全部原裝正版
十足信心保證

開業精選

SS《FIGHTING VIPERS》
SS《吞食天地II》
SS／PS《鋼鐵靈域》
PS《侍魂斬紅郎無雙劍》

開業SUPER EVENT



限量！

買PLAYSTATION送《FINAL FANTASY VII》特別試玩版，送完即止



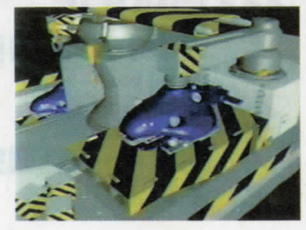
試版！

BANDAI《機動戰士高達外傳-戰慄的藍色》&《AUBIRD FORCE》



DEMO！

SNK《真說侍魂武士道烈傳》、VIRGIN《THE DEEP》&《TIME COMMANDO》









8月30日 第三十一號
NO.31 1996

目錄

隨刊附送
GAME PLAYERS EX
更有效率地為你介紹最新遊戲資訊

初披露新GAME湧現

試玩、試玩、再試玩

新GAME情報

攻略一族

遊戲玩家有話說

賞心樂事



使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、潑水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

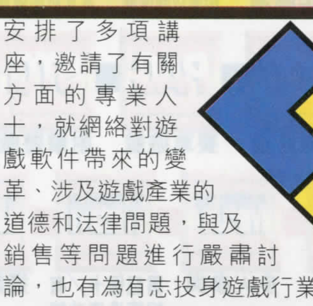
為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過劲猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、KAN、ANTHONY LEUNG、FUKUDA◆FREELANCE WRITER／ZAC、喬丹、威記、李迪偉◆DESIGNER／子濃、SING ◆COVER PROVIDE／CAPCOM ASIA CO. LTD.◆COVER DESIGN／子濃 ◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.、EPS PRODUCTION LTD. ◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED ◆ADVERTISEMENT／NELSON CHAI TEL:(852)2527-8665◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

遊戲索引 *（本索引以遊戲種類及筆畫排序）*

卷頭特集
CESA組成後首項盛事——「東京GAME SHOW'96」重量級特報
PART 1



CESA——COMPUTER ENTERTAINMENT SOFWARE 協會，CSG解散後由日本的電腦娛樂軟件生產商組成的業界組織，目的是集合所製作、開發和發行電腦娛樂軟件企業，促進相互交流，聯手解決共通的問題。而在今年8月20日CESA亦正式得到日本通商產業省認可為業界團體。

這次「東京GAME SHOW'96」就是CESA成立後首項大型活動。跟我們過去所參加的各項日本大型遊戲展銷會不同的是，這次展覽是不論機種的，不單有PLAYSTATION、SATURN和N64等遊戲機，連在WINDOWS及MAC上使用的娛樂軟件亦有出，可謂濟濟一堂。事實上，在這次展覽會中，INTERNET和X-BAND這類網絡娛樂軟件亦成為次世代遊戲以外的一大焦點。

這次「東京GAME SHOW'96」的主題是「進化論'96～由遊戲軟件來承擔的娛樂新世紀」，在8月22日至22日的三天展期中，除了有87間電腦娛樂軟件廠商展出約365款軟件外，還安排了多項講座，邀請了有關方面的專業人士，就網絡對遊戲軟件帶來的變革、涉及遊戲產業的道德和法律問題，與及銷售等問題進行嚴肅討論，也有為有志投身遊戲行業[的年青新一代而設的「青年講座」，可以說是一項相當嚴緊的遊戲界活動。

據大會方面的統計所知，這次展覽合共109649人。《遊戲誌》這次就派出了一隊三人小隊，走訪了這項業界盛事，並分兩期，為大家深入介紹這次「東京GAME SHOW'96」。





注目 FOCUS POINT

◆《街頭霸王3》亮相「青年講座」 P.26
◆日本最具代表性的遊戲大獎 P.27
◆BANDAI兩大試版遊戲 P.28



■建築在東京灣新填海地帶有臨海明市上的「東京BIG SIGHT」國際展示場，以兩個倒轉了的三角形作為建築特色，是晴海國際見本市會場的最新後繼設施，也是「東京GAME SHOW'96」舉的場地。除了這項展覽外，同期還有一個有多間廠商參加的「次世代模型展」和「WONDER FESTIVAL'96 SUMMER」在這裏舉行，所以這幾天吸引了不少香港的專欄作家到場參觀。





■這種空前壯觀的排隊情況，是令人意想不到的。

SQUARE

10萬隻《FIANL FANTASY VII》特別體驗版免費派發！

近年有經常缺席各大展覽的SQUARE終於破例出展，並在「東京GAME SHOW 96」中大出風頭。在SQUARE的攤位中，當然設有《FF VII》的試玩版供應給到場參觀的人玩，而且更舉行了《TOBAL NO.1》的比賽。最特別的地方就是SQUARE並沒有任宣傳單張派發，改為派發《FIANL FANTASY VI》的特別體驗版，總數達10萬隻之多！只要走進他們的攤位中的便有得攞，永不落空，可說是非常大方。


◆《FF VII》特別體驗版免費送俾你


◆大電視中不停播放他們的新作


◆人人有份，永不落空


◆試玩的一角亦非常熱鬧


◆有「JACK SO」就梗係多人啲！

《FIANL FANTASY VII》特別體驗版有何不同？

所謂《FF VI》特別體驗版，就是由原本在《TOBAL NO.1》所送的《FF VII》體驗版中刪除了《SAGA FRONTIER》及《BUSHIDO BLADE》的部分，加入了未曾在日本公開的《FF VI》原創CG片段「SIGGRAPH'95 WORKS」。


◆「攞完可以再攞，唔駛爭。」



◆就是多了這個「SIGGRAPH'95 WORKS」的片段


◆洛古，天娜和SHADOW正和巨人作戰

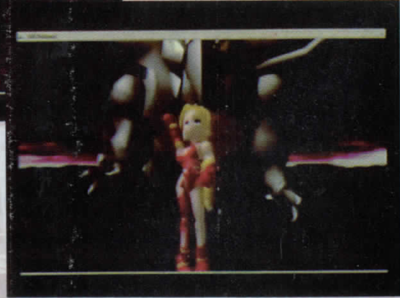

◆天娜出擊的勇姿


◆巴哈姆龍作出致命的一擊


◆天娜一擊即中

◆洛古使出火炎魔法

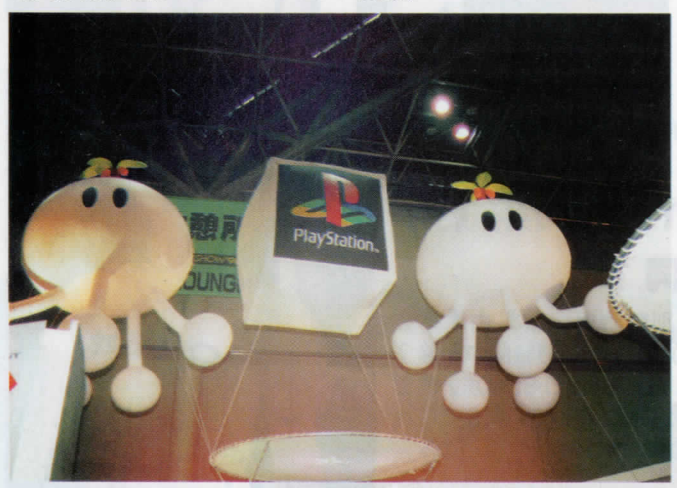

◆準備擊出火球


◆天娜召喚出巴哈姆龍

SONY

用全場最大的攤位

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT 是這次「東京GAME SHOW'96」中攤位最大的廠商，雖然他們所展出的遊戲卻並不多，但都是大家期待已久的作品。不過論他們的特備表演，就真有「無厘頭」的感覺。最大型的表演節目，就是 SONY 其中一個新遊戲的主角 PARAPPA 載歌載舞的 RAP TALK 表演。



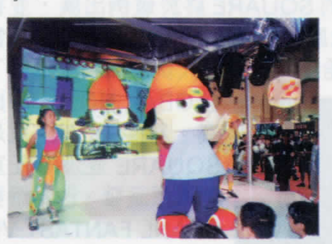
◆雖然《JUMPING FLASH! 2》推出了那麼久，但在SONY的攤位中，仍可以見到不少 MUMU 星人的踪影。



◆咦？這位一副藤崎詩織模樣的女子到 SONY 的攤位來幹嗎？踢館乎？



◆哦，原來是見人家的 RAP TALK GAME《PARAPPA THE RAPPER》有趣，所以來試試身手。





◆跳啦，跳啦！PARAPPE 的舞蹈表演已經算是SONY攤位中最具特色的表演了。



◆一陣白煙過後——嘩，這班人戴上 SONY 最新推出的眼罩電視扮玩《DEPTH》，實行一面 SALE GAME 一面 SALE 電器。



◆這個佈置成籃球場模樣的攤位，就是SCE的洋 GAME 部分，今次他們主力推銷的美版遊戲就是《TOTAL NBA'96》，不過觀眾的反應就不太熱烈了。

SCE 的 RPG 超大作續集登場

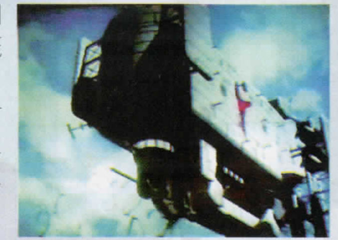
ARC THE LAD II

機種：PS　　發售日：96年11月
價格：5800日圓　　類型：RPG

SCE元祖創作的RPG《ARC THE LAD II》鋒頭雖然不及SQUARE的《FF VII》那麼強勁，不過SCE仍對這遊戲非常重視。

有關方面表示，這集完結編無論在刻本和CD影片上都會比上集大為加強5倍之多，而且還加入了大量全新的「特殊能力」和魔法。而在戰鬥系統方面也有了重大的改良。由於女主角麗莎擁有一種特殊能力，可在戰鬥中令敵人變成朋友，所以遊戲也就加入了怪獸朋友系統，加盟了的怪獸還可提級數來轉職。此外，各角色所用的武器都可以在戰鬥進行中加配裝備，以針對敵人的弱點攻擊。

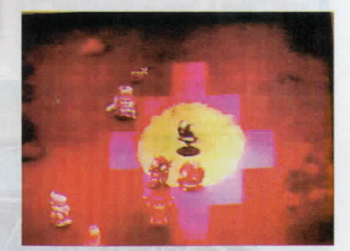
故事方面，新一輯的主角艾洛克是個家鄉給不知甚麼人堵毀，自己幸而逃出生天的少年，在一個獎金獵人的養育下，自己亦踏上獵人的道路。由於工作的關係，他與擁有特殊力量的少女麗莎邂逅。後來在一輪歷險之中，艾洛克終於找到當年屠村的飛船 SILVER NOAH，不過現在這艘船的船主，卻是上一輯故事的主角，現在正被通緝的艾古……

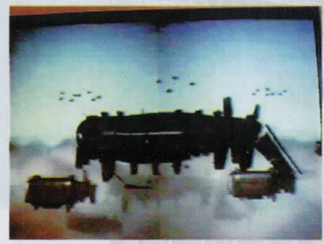














追尋1000年前的力量對抗魔族

WILD ARMS

機種：PS　　發售日：96年冬
價格：5800日圓（預定）　　類型：RPG

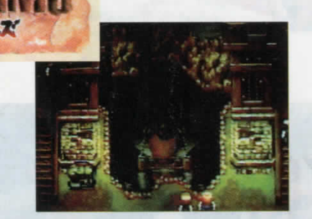
以對抗復活的魔族為題材的《WILD ARMS》，部分人物採用RENDER出來的3D多邊形人形，而戰鬥場面就直接採用了3D模型，由於造型相近，所以2D的人物和3D的模型配合得很好，而製作人也利用了戰鬥時完全3D的特點，在戰鬥中不停改變視點，令人看得眼花瞭亂。

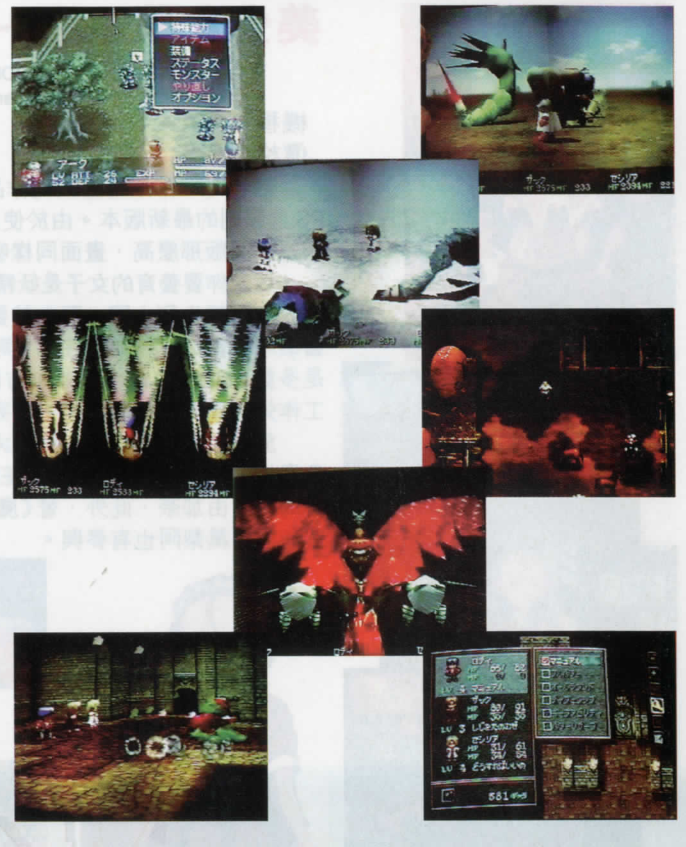
這遊戲的故事是以三個志向相同的人在機緣之下走在一起共同對付魔族為發端，遊戲採用了「多重OPENING」的形式，隨着玩者選用的人物不同，故事的發端亦有所分別，甚至會出現三個人獨自走在同一個迷宮中，要你獨立去控制各人的情況。

遊戲中要找尋的東西非常多——各種古代武器「ARMS」、研究古代兵器的8位「ARMS MASER」、這個世界的3隻守護獸「GURADIAN」，還有1000年前製造來對付魔族的巨獸兵，可見《WILD ARMS》的故事將會相當龐大。

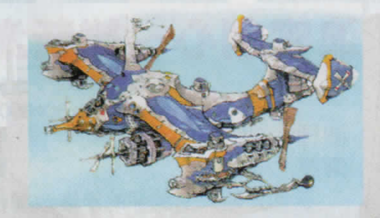


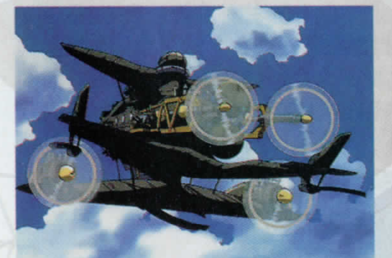














貝洛迪煞巴戰記～翼之勳章

機種：PS　　發售日：96年冬
價格：未定　　類型：SLG／AVG

《貝洛迪煞巴戰記》可謂期待已久的作品，因為大家都以為它當年會是首個對應PS飛機棍的遊戲，而事實上，這遊戲不單對ANALOG STICK，還有一個專為不擅於飛行射擊遊戲而玩家設的2P協力模式，由兩位玩者分擔控制飛空船和射擊的工作。

除了遊戲性質吸引之外，這個遊戲另一吸引之處就是遊戲中的動畫面段。負責人物設定的是非常有名的動畫家出淵裕，而負責那些揉合科幻味道和古典雙翼機感覺的飛空船設計的石津泰志，亦是曾在製成《超時空要塞》的「STUDIO NUE」中工作的實力派動畫家。





美少女夢工廠～夢見妖精



機種：PS　　發售日：96年冬
價格：未定　　類型：SLG

這也是一部期待已久的作品，是「美少女夢工廠」系列在PS上原創的最新版本。由於使用了更多色彩，所以即使解像度不及電腦版那麼高，畫面同樣吸引。

這次你要養育的女子是妖精女王的女兒，她為了要成為人類的公主而轉生到人間，而你就要從10歲至18歲把她養成人，供書教學，當然，一如過往的《美少女夢工廠》一樣，這遊戲同樣是多重ENDING的，而兼職方面，除了按年齡而增加可選擇的工作外，還有一些職業是必須完成一些特定的事件才出現的。

於是次世代機的版，本所以除了畫面外，配音亦同樣重視，負責為女兒配音的，是在《WEDDING PEACH》中為谷間百合音的野上由加奈，此外，替《魔法騎士》的獅堂光配音的椎名碧留和川村萬梨阿也有參與。



浪客劍心～維新激鬥編





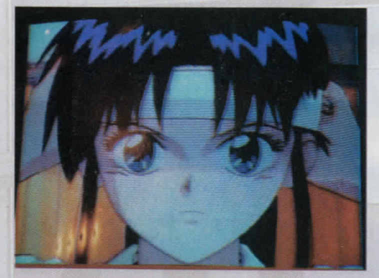
機種：PS　　發售日：96年11月
價格：未定　　類型：FIG

這個近期大受歡迎的漫畫改編作，第一次推出遊戲竟是隻格鬥遊戲。在今次展覽中，《浪客劍心》只有宣傳片和DEMO人物對戰，而可見的就只有緋村劍心和相樂左之助。說到這遊戲其實來頭並不簡單，因為負責製作的是以《ZERO DIVIDE》而聞名的ZOOM，不過從現時的DEMO戰鬥畫面所見，戰鬥時欠缺了力度感，動作也不夠流暢。希望到推出時會大較好的效果。















PAPRAPA THE RAPPER








機種：PS　　發售日：96年秋
價格：未定　　類型：ACT

這隻《扒笠扒 THE 笠扒》都算是隻地底遊戲，除了人物和畫面充滿個人格外，玩法同樣古怪，簡而言之這個可以算是一隻RAP TALK遊戲。別看畫面上的人物這麼平面，這其實是隻完全立體的遊戲，不過所有角色都只是紙皮人，所以手舞足蹈起來便很有趣。遊戲中的主角「扒笠扒」為了吸引所喜歡的女孩子注意，於是便努力在空手道、駕駛、烹飪和衣着等6個項目上鍛煉自己，而玩者就要依照畫面上方所顯示的按鈕，按照遊戲中RAP TALK節奏來按掣，是隻非常講究節奏感的遊戲。

負責這個遊戲監製的松浦雅也也是一個奇人，他是SONY唱片旗下的音樂家，85年跟組合「PSY．S」一同出道，到96年8月「PAY．S」解散為止共推出過9張唱片和4張精選。大家儘管看看這隻由音樂人監製的遊戲會是怎麼個模樣。






DEPTH

機種：PS　　發售日：96年秋
價格：未定　　類型：ETC

另一隻以音樂為題材的遊戲，玩者隨着一條海豚在深海中暢泳，穿梭於12座水底遺跡之中，找尋失落在寂靜世界的旋律。遊戲中不單可以控制海豚意游動還和以4種音調來唱歌外，當玩者在遺跡中拾取到更多旋律之後，更可以在一個8 TRACK編輯畫面中自行編自己喜歡的音樂。





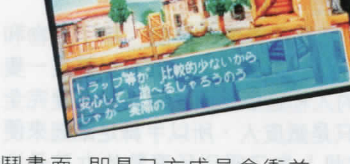
SHINING THE HOLYARK



光明系列重現江湖！

經過無數的傳聞後，SEGA的皇牌RPG系列《SHINING～》，終於宣布推出新的作品——《SHINING THE HOLYARK》，這個消息相信會令很多SEGA的擁躉雀躍不已吧。

《SHINING THE HOLYARK》是一個「3D迷宮」型式的RPG，這可說是MEGA DRIVE的名作《SHINING AND DARKNESS》的延續，不同的就是《SHINING THE HOLYARK》採用了類似《PHANTASY STAR》系列的戰鬥畫面，即是己方成員會衝前向敵人攻擊；至於畫面方面，每個角色都先用一部更高級的電腦造出一個多邊形的MODEL，然後再將其動作逐格逐格CAP出來用，其表現就象其作《SHINING WISDOM》般。現在看上去的完成度還很低，但已相當精采，例如用火魔法擊中敵人時會令對方着火等……很厲害呢！







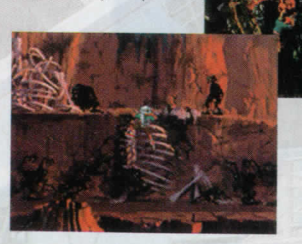
《SHINING THE HOLYARK》——一隻絕對值得期待的「3D RPG」！

繼承了正統的血脈

差點忘了說，GAME此的開發公司正是《SHINING WISDOM》的「SONIC」，注意是「SONIC」而不是「SONIC TEAM PRESENT」！前者是開發《SHINING WISDOM》、《SHINING FORCE I & II》等，後者則是開發《SONIC THE HEDGEDOG》（超音鼠）系列和《NiGHTS》等，大家要攪亂才好。

機種：SATURN
發售日：未定
價格：未定
遊戲性質：3D RPG

HEART OF DARKNESS



歐洲的強者

今年5月，在美國洛杉磯舉行的「E 3」（ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO）中，「SOA」（SEGA OF AMERICAN）便發表了這隻引起話題的大作ACT——《HEART OF DARKNESS》。

《H.O.D.》最大的賣點就是由法國的「AMAZING STUDIO」所製作，「AMAZING STUDIO」是甚麼公司？那就是製作經典動作GAME《FLESH BACK》系列的軟件公司了。

超美麗的畫面

《H.O.D.》是集合了ACT和AVG的元素，既考反應又考腦筋。此GAME的畫面質數非常高，令人看了後不禁會問一句：「這真的是GAME畫面嗎？」當然，在音響方面亦是絕不遜色，臨場感極之厲害。



機種：SATURN
發售日：96年冬季
價格：6800日圓
遊戲性質：ACT

DAYTONA USA～CIRCUIT EDITION～



機種：SATURN
發售日：11月予定
價格：5800日圓
遊戲性質：RAC

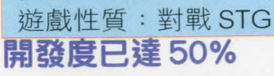
終於可以2人對戰

前作被指為「極度爆山」的《DAYTONA USA》，現在終於有了改善。爆山依然有，但已減少了很多，而畫面則流暢了不少；最重要的就是可以作2人對戰，不過就要經由「X BAND」才可，香港玩家未必玩到了，真是有點遺憾……



VIRTUAL ON

機種：SATURN
發售日：96 冬季
價格：未定
遊戲性質：對戰 STG





開發度已達 50%

在SEGA的攤位上，萬眾期待的《VIRTUAL ON》終於推出了試玩版。

由於其開發度只是50%，故此還有多少窒的感覺，但已算十分流暢，用「X BAND」對戰時亦十分不俗，希望在推出時有更好的表現。除了不用高解象外，畫面基本上就和街機一樣，跟得十分足。





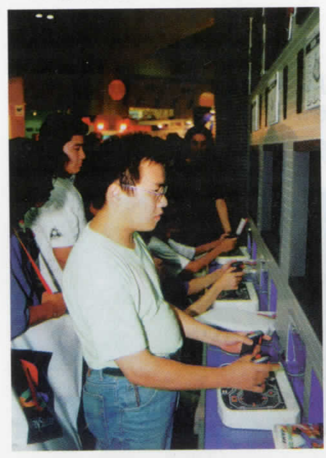




專用控制器

為了讓玩者玩得更投入和操縱得更好，SEGA便推出了這一個全新的專用控制器。這個專用控制器的手感十分之好，和街機的感覺很相似，相信會與此遊戲一起推出。

© SEGA 1996.







DIE HARD TRILOGY

機種：SATURN	發售日：12 月
價格：5800 日圓	遊戲性質：ACT / STG / RAC

DIE HARD TRILOGY

點玩都得

一隻根據賣座電影「虎膽龍威」1至3集改篇日而成的遊戲，可以有多種玩法，包括用軚盤及光線鎗，即是又要飛車又要駁火，但很可惜地，現場卻無得玩。

©FOX 1996.

OUTRUN

機種：SATURN	發售日：9 月 20 日
價格：3800 日圓	遊戲性質：RAC

經典賽車 GAME 重現眼前

這是《SEGA AGES》系列的最新作。

沒有多邊形，沒有材質貼圖，但一樣好玩，一樣經典：無他，《OUTRUN》始終是《OUTRUN》，就讓她永遠的經典下去吧。

移植度方面，除了沒有當年那套體感系統外，其他的當然是100%了。

© 1996 SEGA.



VIRTUA COP 2

機種：SATURN
發售日：未定
價格：未定
遊戲性質：STG

非常高的完成度

今次SEGA所展出的《VIRTUA COP 2》己經有着很的完成度，例如第一版已經是完完全全的100%可玩，而第二版的完成度亦接近100%，所以絕對可以相信此GAME已離正式發售日期不遠了。

可能是上一作已寫好了很多故有的資料，故此今次的版本的確和前作非常相似，在畫面上只是進步了一點點；這方面和筆者的予想非常吻合，若想SATURN版的《VIRTUA COP 2》有着和街機一樣的進步（《VC 1》與《VC 2》中兩者的差距）的話，則可以斬釘切鐵地說是不可能的。但在動作上實在又進步了一點，就是這樣也可以了。此外《VIRTUA COP 2》中的特點——分岐點亦都再現。









AFTER BURNER

機種：SATURN
發售日：9月27日
價格：3800日圓
遊戲性質：STG

移植度達100%

3D射擊經典《AFTER BURNER》現在亦可在SATURN上玩，在會場上的版本己是完成了的，而且簡直就是100%移植，非常好玩。和《OUTRUN》一樣，除了體感系統外，完完全全就是當年的街機。

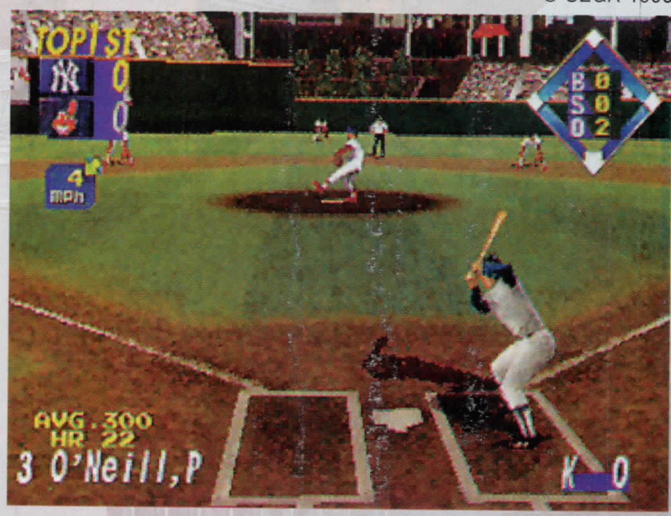


WORLD SERIES BASEBALL II

機種：SATURN
發售日：10月25日
價格：5800日圓
遊戲性質：SPT

全新資料

這一個新版本是加入了全新的球員資料，包括了全美國28個球會和總數896個球員的詳細數值資料，而且還有28個全用多邊形作成的棒球場，玩厭了日本棒球聯賽的朋友大可轉轉口味。



櫻大戰

Sakura Wars サクラ大戦™

機種：SATURN
發售日：11 月予定
價格：6800 日圓 /8800 日圓
遊戲性質：SLG / AVG

超豪華的製作團

《櫻大戰》肯定是 SEGA 的超大製作！製作總指揮是 SEGA ENTERPRISES 的副社長入交昭一郎；總監製是 RED COMPANY 的廣井王子；而人物設計則是藤島康介；這個鐵三角組合實在令人產生無限的憧景。

SLG + AVG

《櫻大戰》最初是由 AVG 開始，然後就會進入 SLG，而兩方面的比重也很平衡，故此應是一隻十分好玩的遊戲。

完成度如何？

從現場所見，《櫻大戰》的完成已經是十分高的了，應該可以隨時進行發售而無需延期。另外，《櫻大戰》亦有特別限定版，內裏包括了一隻 MOUSE 及一張 MOUSE PAD，當然是由靚靚的禮盒包裝而成，正是有買趁手，否則便成了炒家的對象。











VICTORY GOAL WORLD WIDE edition

機種：SATURN
發售日：11 月予定
價格：5800 日圓
遊戲性質：SOC

國際化的版本

非常受歡迎的《V.GOAL 96》現在推出了國際版——《VICTORY GOAL WORLD WIDE edition》，實在世界盃一番。

在 SEGA 的攤位中，不停有人玩此 GAME，証明相當受歡迎。和《V.GOAL 96》最不同的地方就是由原先 16 隊 J-LEA 球隊變成 48 隊國家隊，而且連評述也轉為英語，最好的就是可以自己改名。



RIGLORD SAGA 2

機種：SATURN
發售日：11 月 1 日
價格：5800 日圓
遊戲性質：S.RPG

立体空間 S.RPG 進化論

由多邊形和材質貼圖構成的立体空間 S.RPG《RIGLORD SAGA 2》已從前作進化至另一個階段。在地圖方面已多了 3 倍，亦增加了斜面及空中的地形，而每個角色的技更多了200種以上，整個 GAME 亦因此變得非常充實。至於主角，則是可變成龍的少女。



GAME ARTS

GRANDIA

機種：SATURN　　發售日：97年春季
價格：未定　　遊戲性質：RPG

全新系列的名作

在MEGA-CD顯赫一時的大作RPG《LUNA》系列，實在令人回味不已；在GAME ARTS還未宣報推出《LUNA 3》的時候，便先來一全新系列的原創RPG——《GRANDIA》，以解那些GAME ARTS擁躉的相思之苦。

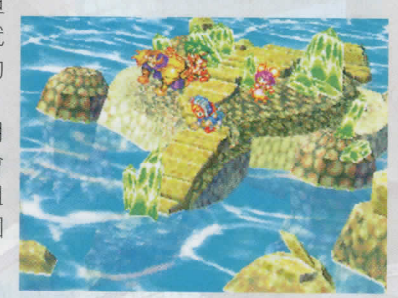
全立體多邊形的RPG

和其他大作RPG不同，《GRANDIA》的背景是以全多邊形製作，在GAME ARTS的攤位中，他們不斷地播放《GRANDIA》的錄影帶，而從錄影帶的質素所見，《GRANDIA》的多邊形背景是可以自由地轉動，而且活動得非常流暢。

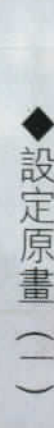
當主角在那些背景上行走時，顯得十分匹配，並沒有格格不入的感覺，這顯然是下過一番苦功的，所以期待度亦很大。

2枚CD的超大作

不知是潮流的關係還是實際的容量需要，《GRANDIA》亦是用上兩隻CD-ROM。但有一點卻是肯定的，那就是每個角色都有很豐富的表情和動作（八方向的）；加上每個角色角都不是用多邊形表示，所以便不會出現一些由多塊木頭所組成的木頭人，而是一個個比較圓滑的動畫人物。







◆設定原畫（一）



◆設定原畫（二）





◆開場的CG

◆GAME ARTS的宣傳女郎

恐龍島

機種：SATURN
發售日：未定
價格：未定
遊戲性質：數碼漫畫

竹本泉的新作品

若有玩過《YUMIMI MIX》的話，便會被其幽默感所感染。而竹本泉先生的作畫更是充滿着童話的色彩，十分有趣。



恐龍島的故事

《恐龍島》是講述恐龍可以作人工培植的時候，便產生了一種「馴龍使」而且更有一些教人「馴龍」的學校開設，而馴龍的方法之一便是用音樂。而兩個女主角均是「馴龍」學校的學生，更是孖生姊妹，一切驚赫搞笑的冒險故事便是由她倆開始。



◆艾美莉的同班同學——水島理論





◆勇敢果斷的細妹——伊東安琪兒



◆優柔寡斷的家姐——伊東艾美莉

自己中心派～TOKYO MAHJONH LAND～

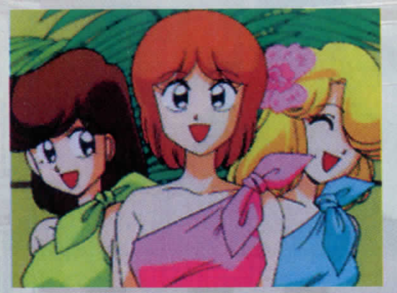
機種：SATURN
發售日：10 月 11 日
價格：6800 日圓
遊戲性質：TAB

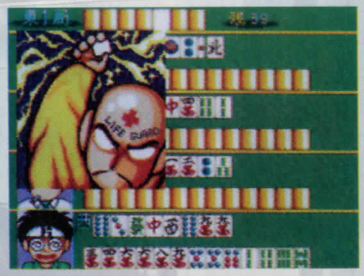
唔駛除衫，一樣好玩

《自己中心派～TOKYO MAHJONH LAND～》是麻雀GAME中的奇芭，GAME中完全沒有脱衣的場面，但卻充滿趣味，因每個角色都有不同的必殺技，在玩的時候便會更刺激，總共會有 56 人的個性派雀士登場！

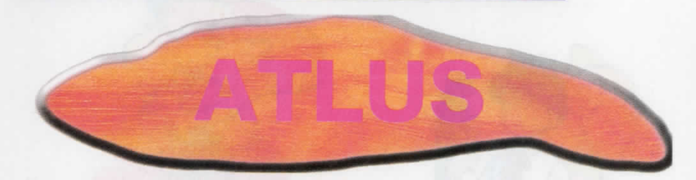
豐富的模式

《自己中心派》一共有3有個模式：1.FREE麻雀、2.街頭麻雀和3.約會麻雀；有了這麼多的模式，玩的時候就不怕悶了。再加上CPU的速度提高了不少，相信沒有人會做「站長」了。









女神異聞錄～PERSONA～

機種：PLAYSTATION
發售日：9月20日
價格：6800日圓
遊戲性質：RPG

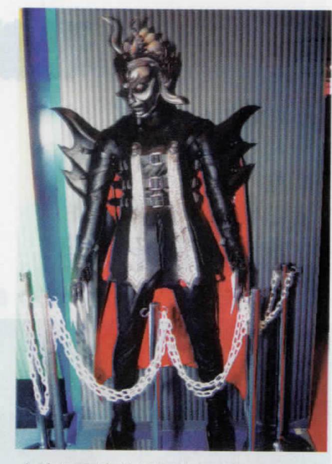
惡魔・青春・RPG

在ATLUS的攤位中，最出位的GAME當然是《女神異聞錄～PERSONA～》，不僅由數位青春美女扮演《女神》中的妖精派傳單作為宣傳之用，更擺設了一台惡魔給大家欣賞，此台惡魔亦造得非常象真，吸引了不少人圍觀，再加上拍攝得非常精采的《女神異聞錄～PERSONA～》廣告（下期CM HOUR有得睇），看來ATLUS已收了相當的效果。

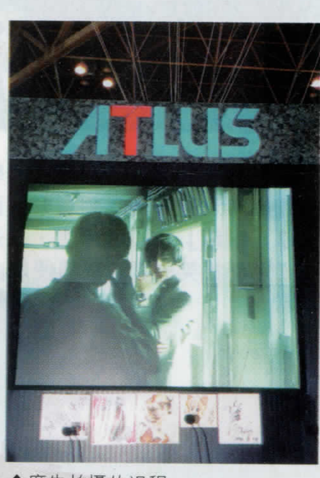
非常接近完成的階段

筆者看到的版本已是可以隨意給人玩，雖然ATLUS並沒有公布完成度，但依筆者看來相信已達到90%以上；從畫面看來，《女神異聞錄》的確十分美麗和出色，尤其在魔法的表現上，給十足十的次世代感覺，完全不似16 BIT機可以做到的。

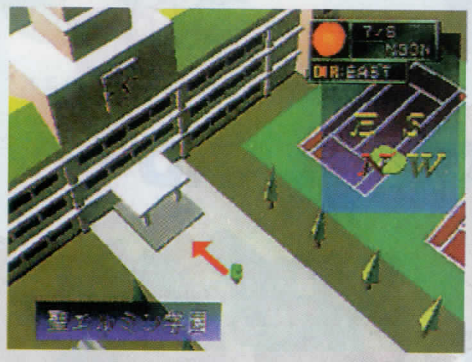

◆這兩名妖精美不美？交由閣下作評判好了


◆這具惡魔造型相當不俗


◆尤其是面具，造得相當精細



◆廣告拍攝的過程



◆地圖是以3D方式表示


◆魔法畫面尤見一班


◆戰鬥畫面十分華麗


◆主角的戰友們



◆立體迷宮不可少

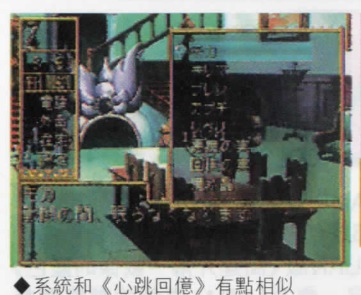
今時今日的吸血鬼
BLOODY BRIDE

機種：PLAYSTATION
發售日：10月下旬
價格：6800日圓
遊戲性質：SLG

我愛妳，但更愛妳的血……

以吸取「處女之血」為「遊戲目的」的《BLOODY BRIDE》，其意念的確十分新鮮刺激（雖然有點……）！玩者先要結識她們，跟着便獵取她們的芳心，最後就是吸取她們的鮮血；玩法的而且確有點象《心跳回憶》，但卻比較浪漫和帶點邪氣，是戀愛SLG的另類選擇。





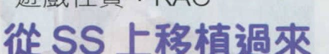
◆系統和《心跳回憶》有點相似

◆負責動畫的是高手「大貫健一」



◆由「高河弓」設計的角色十分漂亮





峠 MAX 最速 DRIFT MASTER

機種：PLAYSTATION
發售日：11月下旬
價格：5800日圓
遊戲性質：RAC



從SS上移植過來

在SATURN上廣獲好評的賽車GAME《峠 KING THE SPIRITS》，如今移植在PLAYSTATION上，而改良的地方也很多。

首先是畫面，由於PLAYSTATION的多邊形性能較為強勁的關係，畫面當然是比較好；其次就是可以用的跑車增至20架，更可以通信對戰，不需象以前作上下分割畫面那麼難看；此外，亦加入了故事模式，令遊戲更形充實。

花小路大作戰

機種：SATURN
發售日：11月中旬
價格：5800日圓
遊戲性質：ACT

完全移植的版本

在本刊27期中介紹過的動作GAME《花小路大作戰》，現在終於決定移植在SATURN上，這是一個QUARTER VIEW的動作GAME，一共6有個STAGE。此GAME的最大賣點就是「古羅菈」和她的妹妹「綺羅菈」，操制着她倆去冒險確是相當不錯，至於其餘那隻巨貓「奇利」就……







BANDAI

BANDAI在這次「東京GAME SHOW'96」中，鋒頭雖然不及SCE、SEGA和KONAMI那麼勁，但他們也有多個矚目的遊戲，而最吸引的，要算是SATURN版《高達外傳～戰慄的藍色》的試玩版；此外，BANDAI另一隻BANDAI原創的戰略遊戲《AUBIRDFORE》亦吸引了不少愛好戰略遊戲的玩家試玩。

這次BANDAI非常大手筆，在三天展期中每天送出300張《高達外傳》和1000張《AUBIRDFORCE》的體驗版CD-ROM，吸引了很多玩家輪候。《遊戲誌》採訪隊當然不用輪候，第一時間便取得這兩張體驗版，並在今期另有專文詳細介紹。詳情請留意今期第28頁。


◆這個高達頭幾乎可以說是BANDAI每次參展時必備的標誌。


◆這次BANDAI有一個《咸蛋超人》的遊戲展出，舞台上自然少不了咸蛋超人到場大派禮物了。


◆這座《ZXE-D》的巨型機械模型自從去年「東京玩具展」以來，已多次在展覽中亮相。到現在，《ZXE-D》快將正式推出，而這座模型的任務亦將完成。

ZXE-D

機種：PS　　發售日：96年秋季
價格：19800日圓（連模型）　類型：FIG

公布已久的一個新穎格鬥遊戲，到現在終於接近完成階段。所有模型亦已完成，不再是暫時製作的手辦。據筆者在會場所見，這遊戲的確能做到隨意裝備任何手腳的功能，而戰勝後可以提高技巧值並把它儲存在軀幹的記憶體裏也大大提高了遊戲的耐玩程度。展覽攤位裏擺放了所有4個機械人的部件，任由參觀者試玩，吸引了很多年紀較小的玩家試玩。不過筆者就覺得，格鬥部分看來不大精采，而且一定要連同所有機械一拼購買，也大大影響其吸引力。





◆《高達外傳》的初回限定版是隨遊戲附送聯邦軍軍章的。高達迷可會因而搶購？

超人～光之巨人傳說

機種：SS
發售日：96年12月
價格：7800日圓
類型：FIG

《咸蛋超人》首個在次世代機種上的格鬥遊戲，玩法其實跟過去的超任版差不大，但就可入了3D的場地顯示功能，當然，畫面上的人物仍然是2D的，不過精細程度已較超任版大大改進了。在這個遊戲中，可使用的超人共有5個，而可選用的怪獸就有10隻，玩者甚至可選超人打超人。



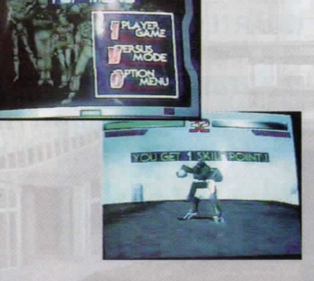


◆以儲氣形式來決定何時能使出必殺技是《咸蛋超人》格鬥系統上的新嘗試









POWER RANGERS PINBALL

機種：PS
發售日：96年9月27日
價格：6800日圓
類型：TAB

《恐龍戰隊》在美國以《POWER RANGERS》的名字在美國大受歡迎，自此以後，多套戰隊特攝也以同樣的名字登陸美國。這個《POWER RANGERS PINBALL》遊戲雖然以POWER RANGER為名，但主角其實是《五星戰隊》。遊戲是美國方面製作的，畫質相當高，戰隊迷不容錯過。







鬼太郎～詛咒的肉人形館（暫名）

機種：PS
發售日：96年12月
價格：未定
類型：AVG

在這次展覽中所公布的詳情並不多，只知道是一個以全多邊形來製作的AVG，但真正的畫面就未見公布。

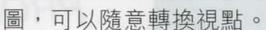


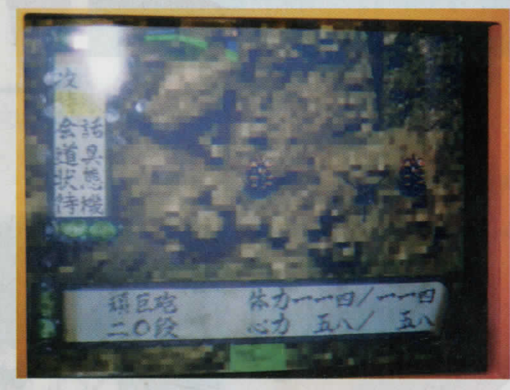
其他遊戲

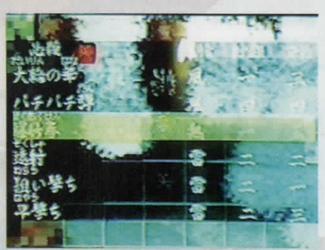
新SD戰國傳～機動武者大戰

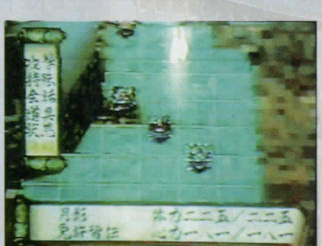
機種：PS
發售日：96年末
價格：未定
類型：SRPG

以《武者高達》為題材的首個SRPG，採用了3D的立體地圖，可以隨意轉換視點。








GLAMS

ALICE IN CYBERLAND

機種：PLAYSTATION
發售日：12月予定
價格：5800日圓
類型：AVG



PRODUCER是千葉麗子

在GLAMS的攤中，最受注目的當然首推PLAYSTATION的《ALICE IN CYBERLAND》，原因很簡單，就是其PRODUCER——千葉麗子的關係。自稱是遊戲狂熱者的她在放棄了銀幕前的工作後，便非常投入她的處女作，務求一炮而紅。



故事講述普通女中學生——水無月亞利斯被捲進一處名叫「CYBERLAND」的地方，之後一路上便發生了很多奇怪和有趣的事。


◆PRODUCER千葉麗子



QUDVAIS 2

機種：SATURN
發售日：97年3月予定
價格：未定
類型：S.RPG

系列的續篇

自上一次的QUDVAIS受到好評後，GLAMS決定再度添食，但今次卻改為S.RPG。由於現時只是最初的階段，所以在場中只得一些設定資料，最矚目的就是那「突擊裝甲兵」的巨大模型。







WARP

以《D之食桌》和毅然脱離PS行列而聞名的WARP，在今次的中依然只有兩隻遊戲展出，一隻是將於今年12月在SATURN上推出的《ENEMY ZERO》，另一個則是到現在還未知道主機將於幾時推出的《D之食桌2 FOR M2》。至於另一隻傳聞中的遊戲《REAL SOUND》就一點風聲也沒有。

雖然WARP只得兩隻遊戲展出，但他們一點也沒改變其誇張的作風，舞台還是大得驚人。今次在WARP的舞台上，除了總帥飯野賢治繼續口若懸河的介紹他的作品外，還請來別家廠商的開發人員來大搞對談會。而最令人驚異的是，飯野竟在展期最後一天臨完場前大搞世嘉演唱會，請來主唱《NiGHTS》主題曲的兩位黑人歌手大JAM特JAM，自己還負責鍵琴，可見飯野的出眾才華。















D之食桌2 FOR M2

© WARP

機種：3DO M2
發售日：未定
價格：未定
類型：AVG

似乎飯野對M2這部「幻之名機」仍然愛不釋手，今次還捧出部分較新的片段來。片段的開端依然是上集女主角羅娜在航機上回想起父親的事情，原來她已快將為人母。不過就在她沉醉在成為母親的喜悦時，不幸的事情發生，航機突然遇上不尋常的氣流，在強烈的震盪中，羅娜看見一個惡魔般的幻影出現，幻影突然穿過她的肚皮，她肚裏的孩子便不見了，而這個時候，飛機亦告失事。至於羅娜會就就此喪命，而她的孩子的命運又如何，大家只有期待那部不知何時才推出的M2推出的時候了。



ENEMY ZERO

© WARP 1996

機種：SATURN
發售日：96年12月
價格：6800日圓（4 CD）
類型：AVG

仍然是沒有改變的設定，依然是4CD——一張OPENING、一張ENDING、兩張遊戲，售價依然低廉。據飯野説，今次在SATURN上推出，動畫將採用TURE MOTION格式，而且他實牙實齒的表示畫質不會比其他機種差。

不過在這次展覽中，所展出的片段其實比起上次在「PLAY STATION EXPO」時多不了多少，只是多了一節以斷指來開啟DNA密碼鎖的片段而已。













「東京GAME SHOW'96」青年講座
CAPCOM、SEGA、KONAMI新作全體亮相

在這次「東京GAME SHOW'96」中，大會安排了多個講座，讓各方面人士更進一步了解電視遊戲界的各方面事情。而當中最引人注目的，就是8月23日下午一個名為「創造流行遊戲的秘密」的青年講座。青年講座的目的，是希望由一群在電視遊戲界上享負盛名的大人物，向有志投身電視遊戲行業的年青人或剛加入這個行業的人士，講解製作電視遊戲幕後的真實。

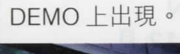
出席「創造流行遊戲的秘密」這個講座的就更是大師中的大師，大會請來《電擊王》的總編輯塚田正晃作講座司儀，而參與的嘉賓就包括CAPCOM的開發本部長剛本吉起、SEGA AM2研究開發部長鈴木裕、因創作《勇者鬥惡龍》系列而聞名的堀井雄二、KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN的監督小島秀夫，還有一位剛剛才放棄當偶像明星而轉當遊戲創作人的千葉麗子。他們不單是有頭有面，而且他們近期都將有新作推出，所以他們齊集一起的盛事大家自然不會錯過。



果然，在這次講座中，CAPCOM捧出了他們的秘密武器《街頭霸王III》的部分片段，而SEGA AM2亦不甘後人，推出一段《VIRTUA FIGHTER 3》的宣傳片段來迎擊。至於KCE，就展出一套《METAL GEAR SOLID》的片段。

《VIRTUA FIGHTER 3》宣傳片段

一套很像《鐵拳》片頭的宣傳片，畫面仍是以賣弄真實效果為主，拍得相當不錯，人物表情很生動，簡單地交待了各人的背景和性格。不過相信這片段不會在主機的DEMO上出現。







◆CAPCOM的開發本部長剛本吉起



◆SEGA AM2研究開發部長鈴木裕



《街頭霸王III》宣傳片段

據岡本吉起說，《少年街霸》系列是人物和故事的承接，而《街頭霸王III》就會是系統上的革新。其實，CAPCOM在策劃《街霸III》的時候，曾製作過三個版本，以決定《街霸III》甚麼形式推出。

第一個版本是3D版，第二個版本是以動畫版的人物設定為藍本的2D版，第三個則是以《街霸II》為基本的2D進化版，最後，他們仍是覺得從舊版《街霸》進化過來的2D版較好，但岡本同時亦不否認將本會有一個3D版的《街頭霸王》。



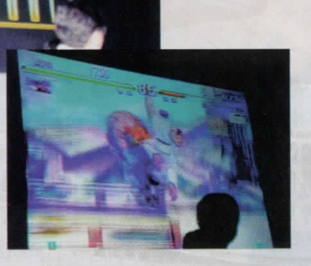


◆KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN的監督小島秀夫

◆《勇者鬥惡龍》的創造者堀井雄二

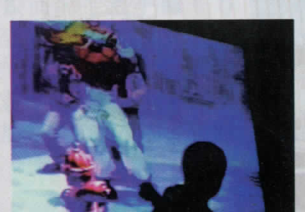
至於從宣傳片中，我們就看到5個人物，包括阿隆、阿KEN、一個穿工人褲的大隻佬、一個金髮會用鐵山靠叫ALEX的男子和一個樣子酷似飛龍代表香港的男子。

而在系統方面，雖然CAPCOM仍未公布任何細節，但單從畫面中，我們便發現一個人竟有三條能源條之多，可見系統的有所改變。











◆GLAMS代表千葉麗子——怎麼看都不像公司董事，但所有在場記者都只拍她一個……

「電腦娛樂軟件金像獎（暫稱）」（簡稱CESA大賞）明年3月公布

繼「東京GAME SHOW」之後CESA又一年度盛事
表揚日本遊戲的制度正式確立

有留意日本遊戲業界的朋友一定會留意到，電視遊戲雖然在日本成為了一項龐大的事業，每年推出的遊戲總數亦有逾千，可是從來也沒有聽說過日本有些甚麼關於電視遊戲的公式大獎來表揚精采的遊戲作品，即使是過去有很多遊戲公司加入的CSG也沒有這樣的制度。不過到去年11月CESA正式成立，並在今年8月20日正式取得日本通產省認可該會為業界團體後，該會就在「東京GAME SHOW'96」的舉行期間，正式宣布制定這樣的公式表揚制度，並把該項極具意義的大獎暫名為「電腦娛樂軟件金像獎」。

據大會表示，設立這大賞的目的，是希望確立電腦娛樂是一種文化，從而振興電腦娛樂事業，並促進電腦娛樂軟件行業發展。CESA希望把這項大賞建立成日本國內唯一公平、公正的表揚制度，將來更發展至國際性的權威地位。

所有凡於1996年內在日本製作及發售，並符合CESA倫理委員會規定的電腦娛樂軟件均可參加這項大賞，而且是不限機種的，無論PS、GB以至MAC都可以，任何個人或公司，不論是否CESA的會員公司均可提名他們的作品參賽。然後由CESA的會員為各獎項互選5至10個入圍作品，最後是公開投票，由一般玩家來選出各部門的大賞得主。為了令這項大賞更具代表性，CESA還會邀請各方面的專業人士、電影導演、作家、音樂家等組成「金像獎委員會」，對獲獎作品進行評論。

獎項方面，最重要的金像獎將按遊戲的性質分為8個部門獎，另外，還有人物、劇本、導演等10個獎項。第一屆「CESA大賞」將於明年1月進行作品招募，2月定出入圍作品名單，經過3月底的最後投票之後，便會誕生出第一屆「CESA大賞」各獎項的得主。

「電腦娛樂軟件金像獎」各獎項

1. 電腦娛樂軟件金像獎
   - 動作遊戲部門
   - 運動遊戲部門
   - RPG部門
   - 模擬遊戲部門
   - 智力遊戲部門
   - 歷險遊戲部門
   - 射擊遊戲部門
   - 桌上遊戲部門
2. 主角獎
3. 配角獎
4. 劇本獎
5. 音響獎
6. 作畫獎
7. 程式獎
8. 導演獎
9. 長期銷售獎
10. 新概念獎
11. 特別獎

遊戲誌編輯部獨斷推定
「CESA大賞」熱門作上半年度推選

從獎項的分類中，我們發現當中有很多新類型的獎項如程式獎、長期銷售獎等，現在就讓《遊戲誌》編輯部根據直到今年8月中己推出的遊戲來推選一下有哪些遊戲的獲獎呼聲較高吧。

非常可惜的是，有好些大作如《VIRTUA FIGHTER 2》、《RIDGE RECER REVOLUTION》等由於剛好在評審期之前推出，所以無緣參與角逐。到明年CESA公布各獎項的入圍作品名單後，本刊再為大家詳細報道。

1. 電腦娛樂軟件金像獎

動作遊戲部門



- SS《KOF'95》
- PS《JUMPING FLASH! 2》
- PS《鐵拳2》
- PS／SS《少年街霸2》

運動遊戲部門

- SS《十項全能》
- PS《HYPER阿特蘭大奧運會》
- SS《V GOAL 96》
- PS《首都高BATTLE》

RPG部門

- SF《寶物獵人G》
- PS《KING'S FIELD III》
- PS《波洛古羅斯物語》

模擬遊戲部門

- SS《J.LEAGUE創造職業球會》
- PS《PANDORA PROJECT》

智力遊戲部門

- SS《PUZZLE AND ACTION 3》
- PS／SS《謎魔界村》

歷險遊戲部門



- PS《BIO HAZARD》

射擊遊戲部門

- PS／SS《SRICKER 1945》
- SS《GUN GRIFFON》
- SS《PANZER GRAGOON ZWEI》

桌上遊戲部門

- SS《美少女雀士2》
- N64《最強羽生將棋》

2. 主角獎



- 清水代步（PS《NOEL》）

3. 配角獎



- 火引彈（PS／SS《少年街霸II》）

4. 劇本獎

- SS《月花霧幻譚》
- PS《迷離夜症候群－究明編》

5. 音響獎

- PS《迷離夜症候群－究明編》
- SS《GUN GRIFFON》

6. 作畫獎

- PS《BIO HAZARD》
- PS《波洛古羅斯物語》

7. 程式獎



- SS《KOF'95》
- PS《PANDORA PROJECT》

8. 導演獎



- PS／SS《POLICENAUTS》

9. 長期銷售獎



- PS《鐵拳2》

10. 新概念獎







- PS《NOEL》



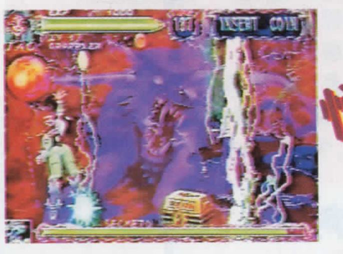




鳴謝：CAPCOM ASIA CO.,LTD.
以上圖片為開發中畫面。

RED EARTH

（日本版：WAR ZARD）



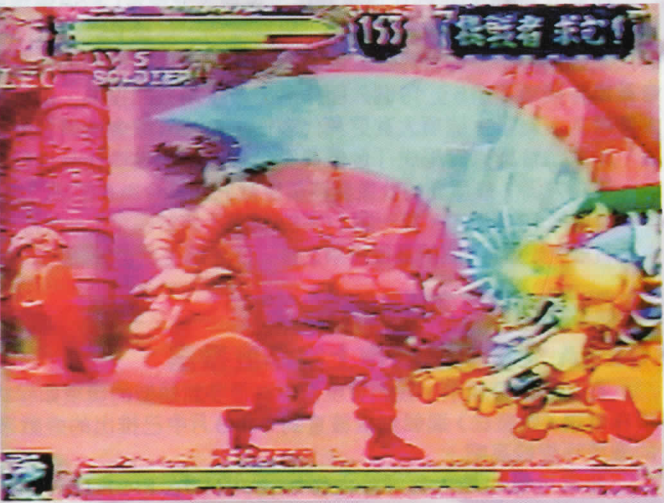








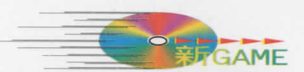




CAPCOM繼《少年街霸2 ALPHA》後，將會推出一隻名為RED EARTH（日本版名稱是WAR ZARD）的全新格鬥遊戲，而令人興奮的除了這遊戲是以頭目戰來進行外，最震撼的是這遊戲將會以CAPCOM的最新型業務用基版CP SYSTEM III來進行！現在請先一睹這充滿迫力的遊戲畫面吧。

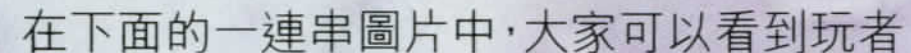
CP SYSTEM III是CAPCOM繼兩年前起投入市場的CP SYSTEM II後，所推出的強化型全新業務用機版，據知這新版CPU之運算能力是CPS II的4倍以上，除此以外還是利用ROM帶加CD-ROM的組合，相信必定能夠發揮基版機能到達另一個境界的。在《RED EARTH》之後，CAPCOM第2隻在CP SYSTEM III上推出的是超人氣格鬥遊戲《STREET FIGHTER III》，而有關《SF III》的最新情報請參閱今期TGS的報道。

CAPCOM全新業務用基版 CP SYSTEM III第一作登場



極華麗的魔法表現

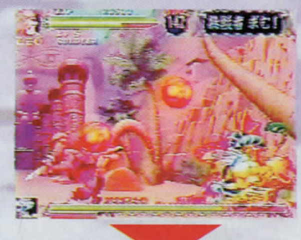


在下面的一連串圖片中，大家可以看到玩者所操作的角色，對着敵人施放充滿力量的魔法，而從圖片各位可以觀察到這些魔法是有很濃厚的《D&D》影子，除此以外敵人中招後的反應亦很有動感。不知道地上的寶箱是有何作用呢？



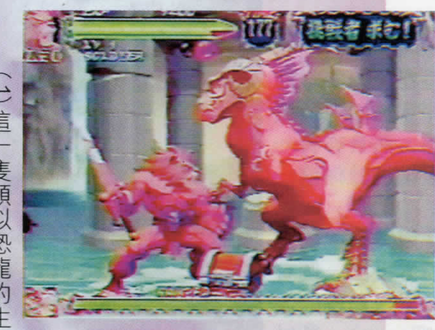

順滑流暢的放大縮小機能





《RED EARTH》的另一特色是首次引入高效能的ZOOM IN／ZOOM OUT功能，各位可從這三張圖片中看到玩者角色與敵人正在循序漸進的放大，而其面積的放大比率大約有50%。

正體不明的敵方角色



(1)這一隻類似恐龍的生物，正向着遊戲的主角LEO逼近，單看圖片便會發現牠的體積比起LEO高了足足一倍！其攻擊模式究竟會是甚麼呢？



(2)這一招很像《D&D 2》裏DARK WARRIOR的猛烈撞擊，相信牠是一名力量派角色。除此以外牠又有甚麼特別的必殺技呢？

所有有關《RED EARTH》的進一步情報，將會在下一期全面剖析！



我係指令魔人，唔好意思，喺介紹《STREET FIGHTER ZERO 2 ALPHA》嘅內文度，唔記得講俾大家知我哋有啲《ZERO 2 ALPHA》嘅貼紙送俾大家嘅，特此喺度借少少版位嚟話俾大家知。

如各位讀者想要哩張貼紙嘅話，只要將回郵信封，同埋HK$1.3郵費寄嚟我哋總部：「香港灣仔洛克道33號福利商業中心7樓」，信封面請註明「索取少年街霸2 ALPHA貼紙」就得㗎嘞！但係記住，貼紙數量有限，送完即止，想要就快啲寄信嚟啦！







以試版碟實際體驗最新高達作品！！

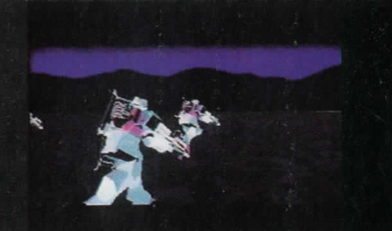
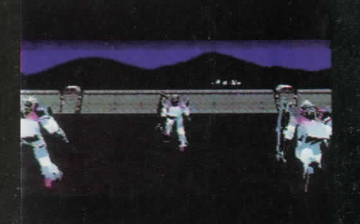
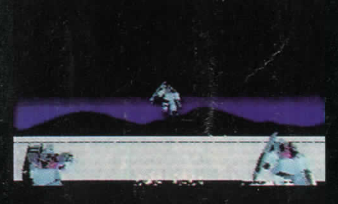
在東京玩具展中，高達的SATURN新作＜機動戰士高達外傳I戰慄之藍＞首度公開，而在剛結束的東京遊戲展中，在開發的順利進行下，已經有一個較為完整的試玩版可供到場人試試玩，而米奇編輯更為我們將這試版帶了回來，好讓眾編輯可以親身體一下PS和SS的3D射擊版高達有何不同。

和上次東京玩具展時的版本比較，今次的試版雖然同樣是只有第一版可玩，但在開始遊戲前便已經多了一個標題畫面，而在開場畫面中及過版時，則加入了來自各友機的通信，而且亦有一個較完整的過版畫面，更會在過版後統計你這一戰的成績。

至於在操作方面，則加入了使用特殊武器這一項，只要按Y掣的話，便會向前方投出一個有爆風效果的手榴彈。由於這遊戲行重視動作的流暢程度（這也是大家最關心的部分吧……），所以今次的介紹我們會以連續照片為中心，讓大家能確實地看到遊戲的進行過程。







操作方法一覽

L • R掣　回旋
L掣是左回旋、R掣是右回旋

方向掣　移動
向上前進、向下後退，向左右是水平移動，若向同一方向按兩次則是向同一方向高速移動，若在高速移動時接近敵人的話便會使用雷射劍。

Y掣　特殊攻擊
以機體裝備了的特殊武器（如手榴彈）來攻擊。

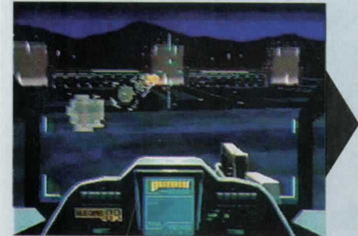
X掣　切換上下角度
按X掣一次會自動將槍咀移向下，按第二次會將槍咀移向上，按第三次則會回復正常位置。

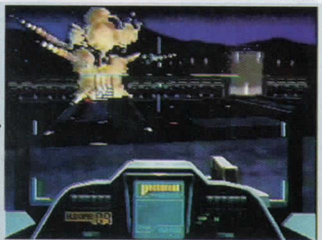
START掣　切換地圖畫面
令地圖畫面出現，可用來確認敵人現時的位置及其他狀況，若再按一次則可回到正常遊戲畫面。

A掣　跳躍
利用噴射器來跳起。若一直按掣不放，則可作段短時間的空中滑行，而跳躍中是可像在地上時一樣作出前進後退等各種行動的，但一旦滑行時間太長，噴射器便會因過熱而有一段時間不能使用。

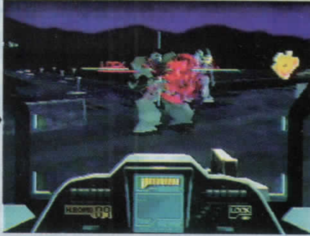
B掣　攻擊
將武器向瞄準了的位置發射。若一直按掣不放，則會變成發射機關砲。

C掣　瞄準
捕捉在主角機附近的敵人，並自動將正面移向它，若再按一次的話則會將瞄準解除。


■第一戰的任務除了是擊毀敵機外，亦同是需要盡量毀掉敵基地內的設施。


■若是在遠距離開火的話，一槍便可將這樣的一個燃料槽炸掉。


■在亂戰之中，突然遇上了一台「路過」的渣古，當然不能錯過這大好機會了。


■由於被你從旁開火擊中，這渣古的動作即時被截停了。


■跳躍的其中一種實際應用方法：首先是在遠距離瞄準敵人開火。


■然後是順勢跳起，以避過對方的還火。


■在空中繼續發砲。


■採用這種攻擊方法下，對於減低中彈比率會很有幫助。



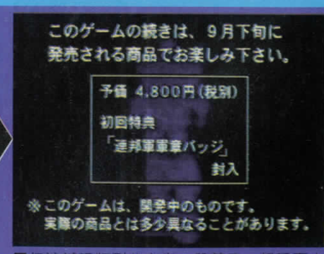

■近接戰中的渣古及其中一台友機。從這一連四張圖片中，各位可以很清楚地看到吉姆受到渣古的一撞後失去平衡跌在地面上。


■當擊滅了圖版中的所有渣古後，即使你仍未將基地全滅，版面也會告一段落。


■畫面會逐漸移向上方。就如這一版的名字一樣，這是一次「月下之出擊」。



■然後便會統計你在這一版的成績，這次的評價是A，不過不失吧。



■但這試玩版到此亦告一段落了，想玩下去的話，等下個月尾推出的正式版本吧！





在上次東京玩具展 96 的時候，在下第一次看到這遊戲，當時便已經對它的立體式戰鬥系統抱很大期待，直到最近東京GAME SHOW'96，米奇為我們帶來了這遊戲的試版碟，令在下能確實地體驗這遊戲的特色，而在下亦當然會第一時間，以這試版碟為大家詳細介紹一下這遊戲。



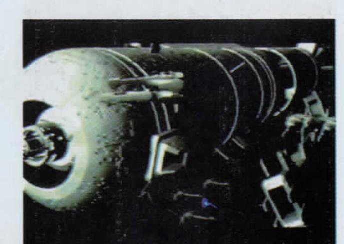
以宇宙戰為題材的原創 SLG

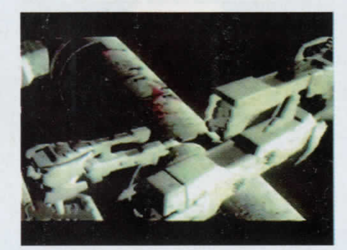
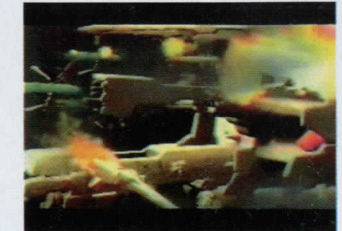
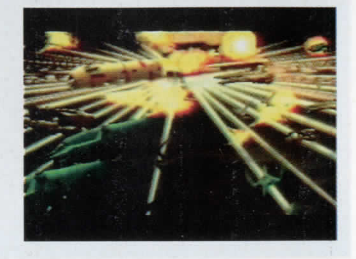
由細小星系構成，新近建國的迪美娜斯星王國、受到統治艾利美亞星系第12惑星帶約6成星球的大國迪杜羅華星聯邦共和國侵略，慘被侵佔，但駐留在遠方星系的迪美娜斯部隊卻拒絕投降，並組成新勢力"迪美娜斯解放軍"，開始與佔領軍進行游擊戰式的戰爭。

以上便是這《AUBIRDFORCE》的背景故事。雖然這遊戲並沒有甚麼名作來支持，但遊戲本身卻是採用了全多邊形的方法來製作，而且系統方面亦相當創新，因為這遊戲是在一個立體的世界內進行戰鬥的，於是在移動及攻擊方面便更考功夫，因為敵我雙方的相對關係會從單純的前面、側面和後面再增加上方、下方的影響，所以，若想在戰鬥中取得勝利，是有必要先了解這遊戲的操作法和系統。

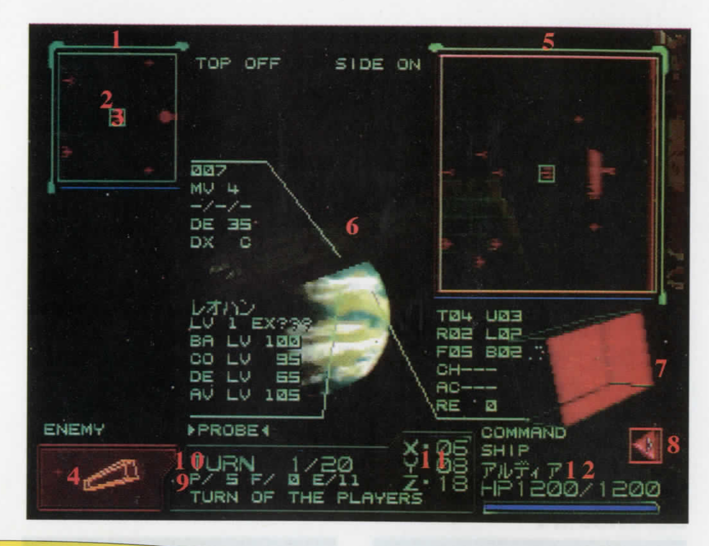
超精采的 CG 開場畫面



畫面說明



1.TOP雷達　從上方來看的雷達畫面
2.游標
3.部隊　藍色…己方／紅色…敵軍
4.部隊方向　藍色…下方
5.SIDE雷達　從旁邊來看的雷達畫面
6.以游標選擇了的部隊
7.地圖全體雷達　藍色…下方／紅色…雷達面
8.部隊識別記號
9.部隊數目　(P：己方／F：友軍／E：敵軍)
10.TURN數　(現在TURN數／最大TURN數)
11.游標之座標
12.HP表示　(現在HP／最大HP)

遊戲進行過程實錄

STEP 1　了解敵人位置

當來到我方的行動回合時，雖然可馬上移動，但由於這遊戲是在一個模擬的三度空間內進行，因此畫面的看法亦和一般2D遊戲不同，在畫面左上及右上的兩個雷達，分別代表着當你從畫面上方或畫面旁邊來看畫面時、部隊的所在位置。利用主菜單裏面的PROBE指令，各位便可以用游標來確認各艦的正確位置，這對於決定艦隻前進路線及開砲方向是相當重要的。



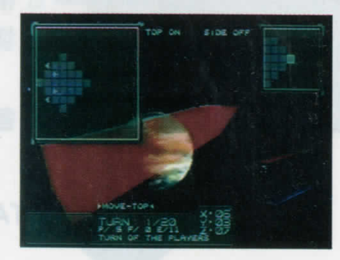


STEP 2　移動部隊

當確定了敵人的位置後，跟着便可先將游標指向我方未行動的部隊，然後利用主菜單的MOVE來移動。在MOVE之下有着多個選項，MOVE是用普通方法移動，移動力會按照該部隊的預設數值來決定；CHARGE是替設部隊儲存移動力，用來在需要時突然提高移動力，不過這指令是只有戰艦級部隊可以使用的；ACCEL是將之前利用CHARGE指令儲起來的能量發放出來的指令，可移動的距離會隨着你所儲了的能量而增加，但因為只有戰艦級部隊可用CHARGE指令，所以ACCEL亦是只有戰艦才可使用的。另一方面，若使用了CHARGE或是ACCEL指令的話，在同一回合內是不能使用ATTACK或REPAIR指令的。

順帶一提，若是你將己方的戰機或裝甲服的移動目標設定在己方的戰艦，是可以將它們降落在艦上，然後每回合回復少許HP及彈藥的。





STEP 3　決定攻擊方向

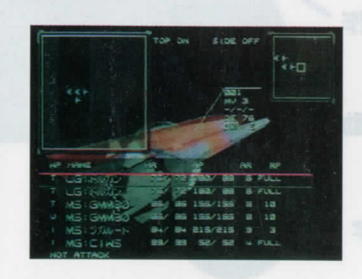
當到達移動地點後，若是有敵人在你的射程範圍內，你便可選擇主菜單內的ATTACK指令向敵人進行攻擊。由於這遊戲採用了三次元系統，所以開火的步驟會較為複雜。首先，你要決定你開火時的位置，因為遊戲中各部隊裝備的武器都並非是任你在任何位置開火的，如附有T的武器，便只能向部隊水平以上的前方發射，於是乎，若是你想向那些水平位置比你低的敵人使用T系武器的話，便要將部隊的正前方移向下方才可，在移動方面，你可以使用畫面左下方的座標來確認移動後的位置，這時最需要留意的是切勿讓自己的部隊在開火後暴露出後方REAR或下方UNDER這兩個面，因為它們是防禦力最弱的區域。

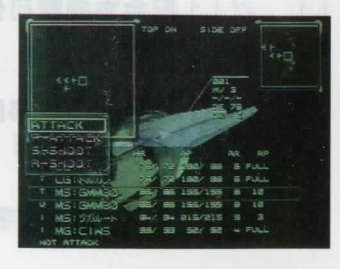


STEP 4　決定武器種類及攻擊方法

當決定了部隊的面對方向後，跟着便是選擇用作攻擊的武器種類，在武器選擇畫面中，從左至右的數字各代表着不同意義，WP是代表武器的裝備位置，這和武器的發射範圍有着直接影響；NAME會顯示出該武器的類型及名字；HR是武器的命中率；AP則是該武器的破壞力；而AR是武器的射程，最後的RP則代表該武器現時的剩餘彈數（FULL的武器是不限使用次數的）。另一方面，若你在這時選擇NO ATTACK的話，則會變成只是調動部隊方向而不作攻擊。

最後要決定的是攻擊方法，一般來說，大部分的開火都只會以ATTACK普通攻擊來進行，但若是情況許可的話，則可以使用其他特殊攻擊方法：



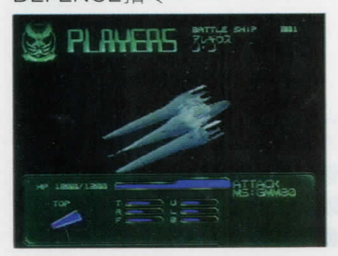


◆ F-ATTACK　一種只有戰艦可以使用的攻擊方法，當這些艦隻的上半部（即WP值為T）裝備了超過一台武器時，若你選擇其中一種來攻擊，便可動用所有戰艦上方的武器來攻擊，這攻擊的優點是全中時有壓倒性破壞力，但攻擊時的命中率及射擊範圍均是會採用最低值的。

◆ S-SHOOT　只有裝甲服可使用的精密射擊方法，當你選擇的武器為RI系的話，便可利用這方法來提高命中率，至於攻擊方法則是和平常一樣的。

◆ R-SHOOT　一種只有戰機及裝甲服可使用的亂射式攻擊，當你選擇的武器為MG系武器而裝備位置又並非是I的時候，雷達畫面上便會出現一個黃色的亂射區域，你可以向這區域內的所有敵軍攻擊……當然，這並非代表你會百發百中的……

這三種攻擊方法雖然都有着比平常為高的攻擊力，但卻有着一些共通的缺點：使用這些指令的部隊不能在該回合中移動MOVE或修理REPAIR，到敵軍回合受到攻擊時亦只能選擇防禦DEFENCE指令。

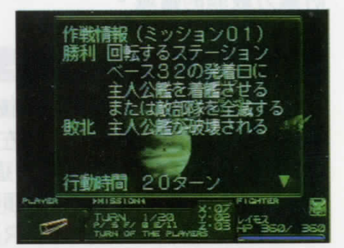




STEP 5　攻擊之外的其他選擇

除了攻擊外，在主菜單中的其他選項亦各有不同的作用：REST是結束該部隊在這一回合的行動；REPAIR是戰艦級部隊的專用指令，可回復部分損失了的HP，代價是不能在該回合移動MOVE或攻擊ATTACK；TAKE OFF是將收納在戰艦中的戰機或裝甲服出擊的指令，不過出擊的那個回合是只能移動、不能攻擊的；SYSTEM裏面再細分了為兩個項目，MISSION是參考勝利條件、敗北條件及限制回合數目，GAME END則是將遊戲結束。至於最後的EXIT則是結束這一回合所有己方的行動，直接變成敵軍回合。





STEP 6　如何應付敵軍的砲火

既然是兩軍交戰，自然不會是一面倒地只有我方可以向敵人開火，到了敵方回合時，敵人亦會向你進行攻擊，這時畫面上會出現選擇應變方法的菜單：COUNTER是在武器欄中選出一種武器，在受到攻擊後加以反擊；DEFENCE是專心防禦，這時的防禦力會比正常高出少許的；AVOID是種只有戰機及裝甲服可用的指令，簡單來說就是加強回避率，但這亦會同時令該部隊的防禦力降低少許。當決定了應對方法後，只要選OK來決定便可（若不作任何選擇，OK會自動設定為使用防禦的方法）。



STEP 7　完成任務

這遊戲的每一版都各有着不同的任務，就像在這次體驗版可試玩的版面中，你的目的便是要將戰艦在20回合之內駛到敵方的太空站入口，不過由於該太空站有着慣性回轉，因此其入口的位置每回合也會有所不同。在版面開始時，你的兵力是戰艦1、戰機2及裝甲服2，但到了第三回合，你會有一艘驅逐艦級的艦隻以增援姿態出現，但敵方亦同樣有着一支以導彈艦為首的部隊在第四回合結束時加入戰陣。在試玩之下，發覺將部隊集中在圖版的最下方是頗安全的，因為這可以確保了不會被敵軍從下方攻過來，亦較容易有攻擊敵方艦底的機會。







由於這試玩版只有一版，今次的介紹只能到此為止，不過大家可以放心，這遊戲到推出時，本刊一定會再有詳細攻略的，讓我們一起期待這作品吧！



按掣作用一覽



L2・R2　選擇己方軍隊或友軍

L1　以L1配合方向掣可作部隊的擴大・縮小

方向掣　移動游標／移動部隊／選擇指令／移動視點

SELECT　顯示出說明文字

R1　以R1配合方向掣可作部隊的縱橫變換

△ 視點變更

○ 切換雷達畫面的TOP／SIDE

× 取消／除去指令菜單

□ 各項目的決定

START　回到基本視點



世嘉最新業務用遊戲速報



■條賽道係咪同《DAYTONA USA》嗰條有啲相似呢？



先睹為快！！介紹二大世嘉未公開之街機作品

前言：

就在今年之7月26日及27日這兩天，遊戲製造商世嘉在其建於大田區的產業之10樓中，舉辦了一次業務用遊戲之試玩會，將該商一些還未推出市面之遊戲，供給一些日本遊戲機界之業內人仕參加及試玩。而其中則包括了賽車GAME《SEGA TOURING CAR》、水上電單車《WAVE RUNNER》、棒球遊戲《DYNAMITE BASEBALL》及各機民期待以久的格鬥遊戲《VIRTUA FIGHTER 3》之試玩。然而，本刊得到世嘉業務用遊戲之代理商—太田的協助，借出一盒在該次試玩會中現場拍攝得到的錄影帶，而筆者就是負責就是將此盒錄影帶之內容介紹給各讀者。

SEGA TOURING CAR

自從世嘉在今年年初推了那隻賽車GAME《INDY 500》後，直到現在都還未推出另一隻賽車遊戲，各賽車GAME迷是否等得很心急呢？不過在不久之後，世嘉就會推出一隻名為《SEGA TOURING CAR》的實車遊戲，那麼，這又是一隻怎麼樣的賽車遊戲呢？

遊戲簡介：

基本上這隻《SEGA TOURING CAR》都是以MODEL 2作為其低版的，再加上世嘉各製GAME隊伍已用過MODEL 2做過好幾隻賽車遊戲，故對其性能已瞭如指掌。而從錄影帶所見，《SEGA TOURING CAR》使用的跑車是跟《SEGA RALLLY CHAMPIONSHIP》中的CELICA非常相似，（PUYU神話㗎），故玩者大有可能可以在此GAME中裏使用《SEGA RALLLY CHAMPIONSHIP》的跑車。

另外，筆者亦發覺此GAME的賽道設計及結構跟《DAYTONA USA》的亦有點相似，故亦有人說這是一隻混合了《SEGA RALLLY CHAMPIONSHIP》及《DAYTONA USA》元素之賽車GAME來。



■條賽道係咪同《DAYTONA USA》嗰條有啲相似呢？



■哩架車係咪又同《SEGA RALLLY CHAMPIONSHIP》架CELICA好鬼似呢？



■哩個就係哩隻GAME嘅主觀視點，係咪好有迫力呢？



■原來除咗架CELICA外，仲有其他跑車可以揀嘅。







■連環動作！！360度大迴轉！！

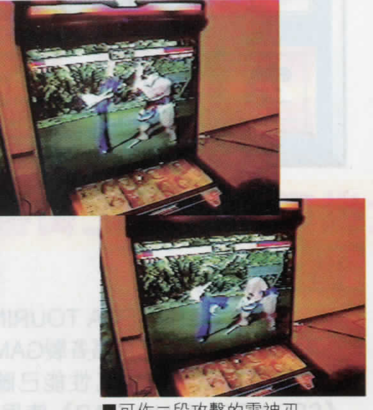
★鳴謝遊戲代理商太田提供錄影帶

VIRTUA FIGHTER 3

自上次AM2研推出了《VIRTUA FIGHTER 2》後，大受好評。然而，今次AM2研首先採用了處理多邊型威力強勁的MODEL 3底板，令到此遊戲的可觀性大大增加。另外，此GAME也打破了一般世嘉格鬥遊戲只有3個按鈕的框框，弄多一個按鈕來。哪究竟這個按鈕又有何作用呢？跟據瞭解，只要玩者按着這按鈕，再配合控桿的移動，便可令角色在那3D場景裏作橫移，對於避開敵人之攻擊起了非常大之作用。另外，今次的場景設計也起了相當大的變化，以前的《VF》及《VF 2》也好，對戰雙方都是在一個四四方方的擂台上決戰，不過，今集他們卻是在一個場景內戰鬥，這亦使此GAME的像真度大大增加。

人物篇：


■草薙


■可作二段攻擊的雷神刃

梅小路葵

《VF 3》中的新加角色之一，亦是一位日本味道很重、使用合氣柔術的女性角色，然而其招式亦較多是關節技來（NINA姐？）。不過看她的服飾，又怎樣可以跟對手戰鬥呀？


■衣車（？！）



鷹嵐

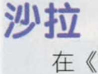
亦是一個於《VF 3》中新加入之角色來，其設定為一個相撲手，而且其實力已達到横綱級哩。而其攻擊特性及招式都是非常之大刀闊斧，而且攻擊力及投技也不比謝菲差。


■張手


■欄投


■椅碎


■可一擊將敵人壓在地上的右四



沙拉

在《VF 2》中是一位被洗腦的女戰士，而且還被指使去把她的哥哥積奇幹掉。然而她在今集中的招式速度加強了，又加多了一招投技，故可用性也相對增加。



■可以一擊踢到敵人頭上的SPIN KICK


■沙拉新加之投技

積奇

亦是一位在《VF 2》中使用率也相當高的一名角色，然而在《VF 3》中他的回轉系攻擊可增加了不少，而且招式簡單明快，也可説是初學者的必然選擇。不過看今集他的面色蒼白非常，是否今回又輪到他被洗腦呢？


■連環五腳，勁！



影丸

在《VF 2》中使用率也頗高的一名角色，當然那招非常好用的弧廷落會仍然健在，不單如此，這招亦已被強化，玩者可以在對方中了孤廷落後的空中時間進行空中投技。


■又一長距離攻擊浮身亂擊彈。


■新技！！逆轉自在！可以立刻轉到敵人背後的一招。

■再來個空中投

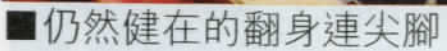

■弧廷落



舜帝

《VF 2》中一名新加之角色，而他所用之拳法為醉拳，正所謂無招勝有招，故他的招式多是以偽招虛招為主。不過在今次之錄影片段中他的出場次數不多，故不能作一個深入研究。




■仍然健在的翻身連尖腳


■還有轉身相沖掌

謝菲

沒有門派，純粹以力量來跟對手戰鬥的一位漁夫，亦是一位力量型的選手來。而且在《VF 3》中，他還增加了好幾招投技，令他更具殺傷力。




■謝菲的新加投技

場景篇：

在《VF 3》中，玩者除了要留意各角色之新造型及招式外，還要留意一下那些背景，因為它們都是AM 2研的設計人員花了不少時間及精神去設計及製作的。好像積奇的那個建於一個建築中之大廈的場景，其玻璃之質感以至場景之深度及空間感也非常仔細及精密，而這也發揮了MODEL 3應有的實力。另外，那個屬於謝菲之場景的海島之可觀性也非常高，尤以海水及沙粒之質感更為真實，而且翻起了的每粒沙也是由電腦直接計算出來的多邊形來，這亦可見MODEL 3處理多邊型的能力去到哪裏。然而其他的背景例如地下鐵月台、土俵及冰川瀑布也造得極其華麗，然而這也代表了製作人員的一份誠意及毅力。

WELL，筆者也知道圖片是不能全完表達此GAME的流暢度及精密度，如果玩者真想領教一下《VF 3》的真正奧義的話，那就要拭目以待了。


■摩天大樓建築地盤

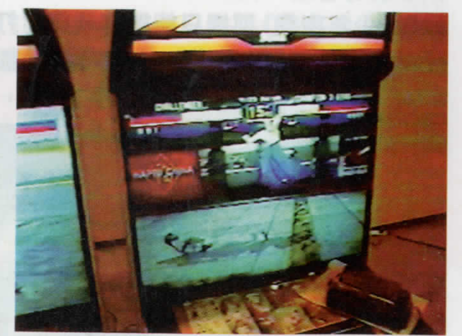
■皇宮大堂？

■冰川瀑布

■廢寺院及其外花園


■山洞中的場景


■建於半山的土俵


■地鐵月台（東京番外地？）

STREET FIGHTER ZERO 2 ALPHA

少年街霸 2 ALPHA

文：指令魔人

AD

製造商：CAPCOM

FIG　2P.

正當《少年街霸2》在PS上推出，而SS版又將會推出之際，日本方面有見於美版的《少年街霸2》——即《STREET FIGHTER ALPHA 2》裏的隱藏人物「殺意隆」十分受歡迎，但在日版的《少年街霸 2》裏卻沒有此功能，所以在此時於街機上推出了新一個版本的《少年街霸2》，叫做《STREET FIGHTER ZERO 2 ALPHA》，即是美、日版的少年街霸的合體，且看能否再次掀起「街霸熱潮」！

新模式
SURVIVAL MODE

當入錢後，如在標題畫面將三個拳掣同時按着，然後才按START，便會進入SURVIVAL MODE。在此模式中，玩者是要一直打下去，而所有對手也只需打一個回合便可過版，但不同的是玩者過版後是不會將能源完全回復的，能夠回復多少，是視乎玩者在那一回合內最多做到多少HITS的COMBO、打完時的時間剩下多少等等的數據來決定的，所以能打倒多少對手就真的看看玩者的實力了！


■放在CAPCOM總部裏的《ZERO 2 ALPHA》街機板連機殼


■電腦會以玩者在那一ROUND的表現，決定加回多少能源



■如SURVIVAL MODE進行中，在畫面的右上角會顯示出來的



■一個要打咁多個……



■現時已連續打敗了十六人了



■二人合力打四位敵人

DRAMATIC BATTLE

大家沒有看錯，就是DRAMATIC BATTLE，即是俗稱「二揪一」的模式，而此模式並不是好像《少年街霸》那樣只能雙打及只能打VEGA一人，而是可以單打的，另一人則是由電腦代為控制，當然，如要二人同時打電腦也可以，但首要條件便是要入兩局的錢了……而對手方面，便是由四位角色擔當，順次序為：ADON、SAGAT、VEGA及真・豪鬼。

在這模式的系統方面，是有一處十分特別的地方的，除了二人同時是用同一條能源之外，就是玩者的ZERO能源是無限的，即是可以連續無限次使用任何LEVEL的SUPER COMBO、ORIGINAL COMBO，而不會扣掉半點ZERO能源，瞬獄殺連發再不是夢了！



■1P選隆、2P選KEN
■隆、KEN對SAGAT

鳴謝：CAPCOM ASIA CO., LTD. 提供拍攝場地



■二揪一！！

■二人同時使用OC攻擊，畫面會十分壯觀！



■如隆、KEN同時用OC「魚蛋波動拳」，一定冇得走！

新角色

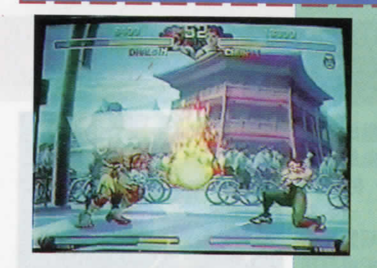
有新角色?!其實就是將《ZERO 2》及《ALPHA 2》裏的隱藏人物加在一起，再加多幾個人物能變回《SF 2》時的特色，即沒有了ZERO COUNTER、受身、SUPER COMBO、ORIGINAL COMBO等在《ZERO》 才加上去的系統。可以追加選擇的新（舊）角色分別有七位：隆RYU——能追加選擇使用殺意隆及舊版隆、春麗——能追加選擇使用旗袍春麗及舊版春麗、拳KEN——能追加選擇使用舊版KEN、DHALSIM——能追加選擇使用舊版DHALSIM、ZANGIEF——能追加選擇使用舊版ZANGIEF、SAGAT——能追加選擇使用舊版SAGAT、VEGA——能追加選擇使用舊版VEGA。

而選擇的方法也很簡單，只要在選人畫面時，在可轉換的角色上按START掣，其角色便會轉顏色，即表示已轉成另一角色了。順帶一提，在選人畫面中的左、右下角的兩個空位，是好像《ZERO》的那樣是會有RANDOM選人項目的，但有沒有另外的隱藏人物則不得而知了。（跟據錄影機的慢鏡表示，暫時還未有看到任何的特別角色……）

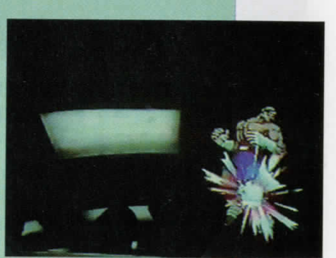
新必殺技

在《ZERO 2 ALPHA》中，除了有些必殺技的指令有少改變之外，有些角色是有追加到新必殺技的：

SODOM 天狗WAR KICK REVERSAL時↓↘→+K
隆RYU 灼熱波動拳 ←↙↓↘→+P
凱GUY 武神無雙連割 LEVEL 3時 →↘↓↙←→↘↓↙←+P
DHALSIM YOGA TAMPEST →↘↓↙←→↘↓↙←+P×1~3
櫻 櫻花擊落 →↓↘+ K出招中按 P



■YOGA TAMPEST



■武神雙連割



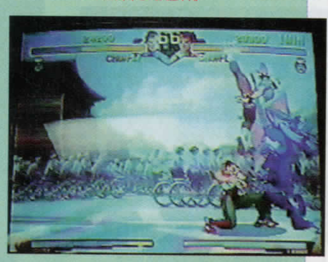
■只須按兩下START，便能選用「殺意隆」了



■舊人對舊人！



■同樣地，按下START便能使用旗袍春麗了



■霸山天昇腳的指令變成↙儲↘↙↘或↑或↗+K，更易使出了！

ZERO 2比賽小報導！

於一九九六年八月十八日，由CAPCOM及威利電子遊戲機有限公司主辦的「少年街霸2 全港機王爭霸戰」已在黃埔舉行了，當然我們也有到場採訪啦。

這次比賽的形式是採用淘汰賽的方式來進行，而大會除了讓各位由各大遊戲機中心推薦出來的高手比試之外，亦同時接受即場報名，絕對算得上是高手雲集！而大會也隆重其事，請來了影視藝員麥長青來作今次比賽的主持，令現場增加了不少氣氛。而令次比賽的冠軍，除了能取得豐富獎品之外，更可獲免費到日本參觀九月的遊戲機展，可真利害哩！

這次比賽除了選出香港區的《少年街霸2》冠軍之外，也同時請來了馬來西亞及台灣的三名高手過來，以單循環計分賽的方式，與剛出爐的香港冠軍比試一番，競逐亞洲區的冠軍位置！



■場面空前的虛冚！！



■八強合照！！！



■大會的主持——麥長青先生



■就在各高手戰況激烈之時，馬來西亞的嘉賓高手卻氣定神閒的坐在一旁看書哩！

■冠、亞軍之戰！

■左起：季軍——何展航，冠軍——陳志宗，亞軍——劉一立

■最後，馬來西亞選手以ROLENTO的LV. 1 ZERO COUNTER（K）閃到對手背後，然後用LV. 2 OC下重K→大跳躍→空中重K連發→大跳躍→空中重K連發→大跳躍→空中重K連發此超強連招擊倒對手，成為亞洲區冠軍！！



CYBER DOLL



製造商：I'MAX
發售日期：發售中
售價：5800日圓

故事背景

《CYBER DOLL》這個RPG遊戲的發生年份是在1997年，當時，對地球為禍最深的是「愛滋病」這種世紀絕症，不過，在1997年，一個令人類興奮的消滅終於出現，一名女科學家——拉莉奧施博士在這個時候研製出一種對抗「愛滋病」的抗體，使這種世紀絕症在這個地球上消失得無影無踪。

可惜好景不常，在1999年又有另一種將人類推向滅亡的事情出現，一顆隕石由太陽系外飛到地球，這不只是一顆普通的隕石，而且更是一個新的病原體，從這顆隕石之中散發出的放射能演變成為一種新的病毒——「筋弛緩症」(Muscular Loosening Disease)，簡稱「MLD」，這是一種令人類的筋骨完全退化的怪病，而且醫學對這個怪病是完全的束手無策。為了對付這個怪病，亞美利堅合眾國的基捷總統在2000年時便倡議一項全世界的國家聯合一致，組成世界統一政府《ZERO》，以對抗「MLD」這種宇宙病毒。





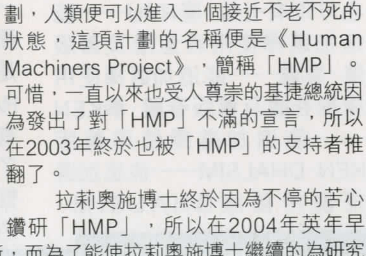
為了要對付這種怪病，於是《ZERO政府》在2002年便委任了拉莉奧施博士，開始這項任務。為了對付這病毒，拉莉奧施博士便發表了一個令肉體CYBORG化的計劃，有了這個計劃，人類便可以進入一個接近不老不死的狀態，這項計劃的名稱便是《Human Machiners Project》，簡稱「HMP」。可惜，一直以來也受人尊崇的基捷總統因為發出了對「HMP」不滿的宣言，所以在2003年終於也被「HMP」的支持者推翻了。



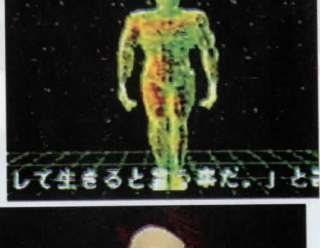


拉莉奧施博士終於因為不停的苦心鑽研「HMP」，所以在2004年英年早逝，而為了能使拉莉奧施博士繼續的為研究「HMP」而努力，所以便將她的腦部移植到ZERO政府超級電腦「瑪利亞」(MARIA)之中，從此之後，「HMP」的研究工作便由超級電腦「瑪利亞」(拉莉奧施博士)全勸負責，而且在ZERO政府的四周更組成了一個HMP的模型都市——「ZERO CITY」。





經過了30年的努力，「HMP」終於也有40％的完成度了，不過就在此時，「MLD」突然的消失得無影無踪。不過，人類的災劫並未因「MLD」的過去而消失，反而，在2039年突然出現了一些專門挑選活人來殺害的機械生命體，這些被稱為「Dark Visitor」(黑暗之來訪者，簡稱D.V.)的入侵者不停的對人類進行屠殺，事態已到達了一個不可以控制的階段，所以ZERO政府便組成了一個專門對付D.V.的特種部隊《Debugger》。





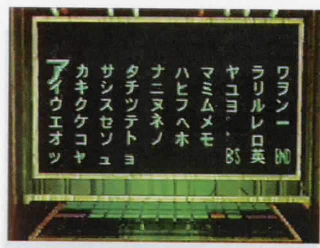


而故事的立人翁亦是《Debugger》的隊員之一，不過，她對自己的過去差不多全無記憶，因為他是在一次被D.V.襲擊中受了傷，而且更失去了記憶……

遊戲方式

在《CYBER DOLL》這個RPG遊戲之中，玩者便是要控制主角去完成不同的任務（MISSION），在每個MISSION之中主角也要奉命到達「ZERO CITY」之中的一個區域，消滅在那個區域之中的「D.V.殺人犯」，不過，在所有的MISSION之中，玩者是必須要從路人口中得到情報來完成MISSION。







在每個MISSION的最後，玩者也要面對一個BOSS，而這個BOSS便是主角要對付的「D.V.殺人犯」，不同的敵人均有着不同的特性，所以玩者要將主角的裝加以整理一下以便對付不同的敵人，在一些MISSION之中，玩者會得到一些有用的消息，例如是敵人BOSS的攻擊重點和弱點等，玩者要特別留意。



主角的機能











在遊戲之中，玩者的身體是分別由12個部份所組成，而且每個部份也有其作用，所以在任何一個時候玩者也要為身體的所有部份強化，而所謂強化，並非可以在任何的道具屋之中購買到的PARTS，玩者是要在遊戲之中的戰鬥將敵人打倒，之後便「有可能」從敵人的身體中取得一些的部件，這些部件便是主角用來強化的工具。

而且在遊戲的戰鬥之中，主角難免會受傷，所以為受損的部份修理亦是理所當然的，不過，玩者所使用的道具其實是有兩種的補給模式的，在戰鬥之中所顯示的只有5項，分別是HEAD（頭部）、BODY（身軀）、R ARM（右手）、L ARM（左手）和LEGS（腳部），而事實上，如果在一般的MAP畫面之時，當玩者進入整備畫面之時，玩者會發現可以維修的共有12個部份，實際上這12部份便是戰鬥之中那5部份的「基本組成部份」，其分配如下：

頭部——BRAIN、EYES
身軀——RIB、HEART、SPINAL.CORD、NERVE.CEBTER
右手——R.ARM.FRAME、R.ARM.MUSCLE
左手——L.ARM.FRAME、L.ARM.MUSCLE
腳部——LEGS.FRAME、LEGS.MUSCLE

由於在一般畫面之中玩者是要12部份分別維修的，所以是極不化算的，所以在戰鬥之中使用同一種道具是可以同時將所屬的部份全部維修，所以是對玩者絕對有利的。

武器SYSTEM

在遊戲之中玩者可以使用的武器眾多，不過，大致可以分為9大類，分別是HAND GUN（手鎗）、FLAME THROWER（火炎發射器）、SHOT GUN（散彈鎗）、ASSAULT RIFLE（步鎗）、SUB MACHINE GUN（輕機鎗）、VULCAN CANNON（火神炮）、LASER CANNON（鐳射炮）、BAZOOKA（火箭炮）、ROCKET LAUNCHER（火箭發射器），而所有的武器也有其數限制的，所以除了鎗械之外，彈匣亦是玩者要兼顧的，9種不同的火器有9種不同的彈匣，玩者可要有足夠的金錢來購買這些道具呢！



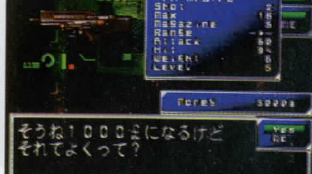














道具、特殊武器SYSTEM

在一個RPG遊戲之中，道具是絕對不可或缺的一環，而在《CYBER DOLL》之中亦不例外，道具對玩者而言是極重要的，因為這些道具的作用是為主角帶來一定程度的補給，而在戰鬥之中，主角受了傷也是要靠這些道具來維修的，所以玩者一定要有足夠的存貨才可以付所有的戰鬥。除了可以維修之外，亦有一些道具亦可以在戰鬥之中提升玩者的命中率等的數值，不過，這些道具是可以在戰鬥之後在敵人身上找到的，所以其實可以不用買了。

除了一般的道具之外，在《CYBER DOLL》之中也有一些「特殊武器」的，這些特殊武器是在戰鬥之中使用的，它們的用是使敵人在某一方面的能力值減低，使玩者的攻擊能夠更有效，不過，其實用性其實是不大的，而且由於在戰鬥之中有時也可以拾到這些特殊武器，所以跟本不用在道具屋之中購買的。





MISSION ONE

這是主角加入「DEBUGGER」之後的首次任務，不過，在出發前他因為想到以前的事而使頭痛欲裂，不過仍然要出發。當到達了目的地<PREASURE AREA>之後，主角便收到總部的來電：

「DEBUGGER NO. 44 BD.（主角的名字），有關你要狙擊的<剕刀殺手>的重要情報已傳送到'情報員'的手上。」

「只要你和他接觸便可以得到情報。」

「而和這個'情報員'接觸的地點是在這個地方之內的情報屋。」

「而如果想再一次將MISSION複看，可以在MENU畫面擇"MISSION"便可。」

「OVER。通信到此為止。」

這時主角才由沉思之中醒覺過來，他想起了他是受命到「CENTRAL AREA」將殺人機<剕刀殺手>殺死的。而且，這個殺人機<剕刀殺手>更加是主角的大仇人，因為他殺死了在主角心目中最重的人——瑪莉蓮，所以主角誓要為瑪莉蓮報仇。

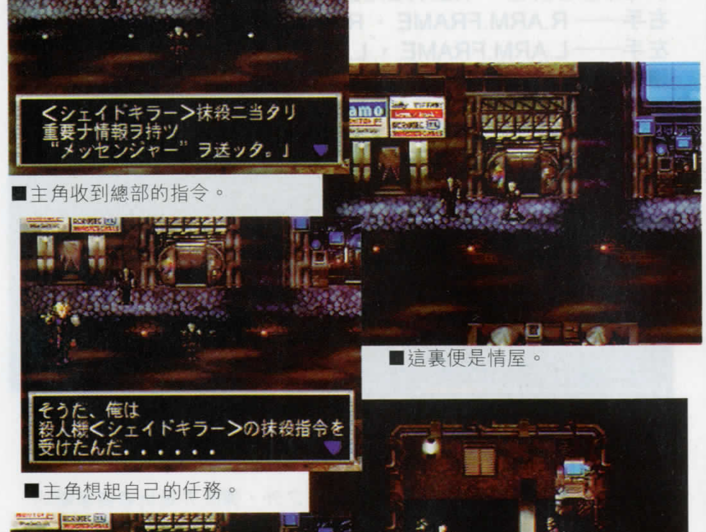
在「Jamo」商店右手面的便是情報屋，在情報屋之中，主角只要和左面的人談話便可以得到有關<剕刀殺手>的情報。這位報員名叫「漢斯」，他是總部派來將情報傳給主角的，不過，這個情報員非常小心，為了不讓情報有所洩漏，所以漢斯便要主角再到另一地方見面，那便是在這個地域西南的酒吧之中。

到了西南面的小酒吧，從漢斯口中，主角得知這個<剕刀殺手>只是向女孩子和小童動手的，而且特別是一些美麗的女孩子更是<剕刀殺手>的特別喜好對像，不過，正當漢斯在對主角說話之時，主角竟被在旁的一名美女所吸引着，原來這美女的樣子極像那位「瑪莉蓮」，所以……

這名女子原來是叫「莉娜」，她和主角一樣是失去了記憶的……當主角和娜娜的談話完畢之後，再回到漢斯之前繼續未完的情報，不過，原來這位莉娜也是被總部列為受注意的人物之一，因為她可能會成為下一個受害者。

說時遲那時快，當主角一離開酒吧，便聽到莉娜的慘叫聲，主角回到酒吧之時，已不見了莉娜的縱影，只見漢斯倒在地上，從漢斯口中，主角得知是<剕刀殺手>所幹的好事，所以主角便立刻往找尋<剕刀殺手>的下落，最後，終於在「Jamo」左方的「SEXYDYNAMITE」之中找到<剕刀殺手>的行蹤。

當主角一進入「SEXYDYNAMITE」，便會聽到女孩子的慘叫聲，之後，在這裏工作的女孩子便一窩蜂的湧出來，當主角到達店中之時，見到<剕刀殺手>想向莉娜下毒手，幸而主角及時趕到，莉娜乘亂逃走了，而主角便與<剕刀殺手>在「SEXYDYNAMITE」之外決一生死。



■主角收到總部的指令。

■這裏便是情屋。

■主角想起自己的任務。

最初からこんな事じゃ、
俺をかばって死んだ
マリリーンのカタキも討てねェ。

■誓為瑪莉蓮報仇！

いだしたぜ！！
ンタ、
D．ってんだろ？

■這人便是情報員漢斯。



■在小酒吧之中主角會得到很有用的情報。

よし、じゃあ街の南西にある
小さなショットバーまで来てくれ。

■要見到他及到情報便要到南方的酒吧。



■主角被這位極像瑪莉的美女所吸引。

■這裏便是西南面的酒吧。



■原來這位女孩子也是失去了記憶的。





■在酒吧之外聽到慘叫聲。

■漢斯已倒在地上。

■這便是＜刀手＞的藏身處。

■在「SEXYDYNAMITE」之外決一死戰。

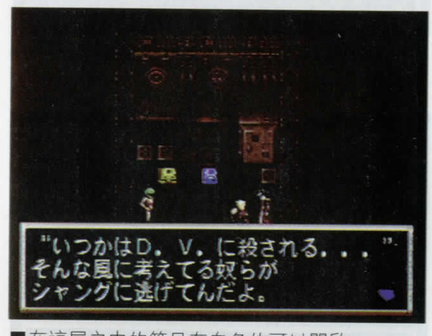
MISSION TWO FILE NO. 2639 A. C. N. <Brain—Sugar>



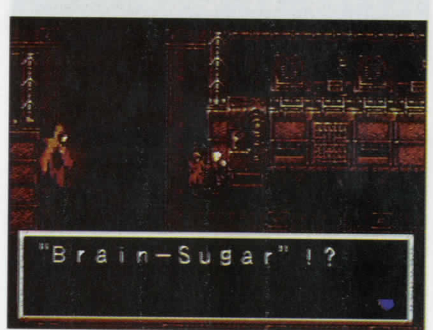
■主角在總部中接受新的指令。



■為玩者SAVE的JONY便是在其中了。



■在這屋之中的箱只有白色的可以開啟。



■這個老婆婆是奸的……



■從這女子手中得到手鎗一支。



■地域中的人們也受到—Brain—Sugar—的毒害。

這個MISSION的目的是＜Downtown—AREA＞，而要對付的對像是在這個地域之中廣範生長着的新種惡性"SUNG"—Brain—Sugar—，而"SUNG"這種東西是在"Shangrila"傳説之中出現的人物，這個聖人就是因為被這個地方所吸引而取了這個名字。主角這次的任務是要查出這些"SUNK"的出處而且要將這個SUNK MARKET消滅。

那些—Brain—Sugar—成份之中的VR—Particle對神經會有一定的影響，只要一接觸到便會產生一些幻像，而且可能還有一些異常的效果。而為了對付這種—Brain—Sugar—，總部已在研製一種"CLEAR SUNK"。在背後控制這個市場的「龍丹」便是使用這些"SUNK"用在自己身上，從而使自己獸化，對付他要以快打慢，所以重型的武器是不大適合。

利用在左方房間之中的傳送機，主角到達了＜Downtown—AREA＞，在個地區之中，有很多人也是受到"SUNK"的影響，所以，可以得到情報的機會便會相應的變得很少，最多也是會得到一些關一個過激的集團＜ANGEL VOICE＞。不過，在左上方的長巷之中玩者也可以得到一些關於下水道的消息。

不過，在前往下水道之後，主角會發現那裏是不可以進入的，所以只好空手而回。為了要進入在上方的地段，主角唯有向地域之中的每一個人查詢，不過始終也得不到任何的消息，不過，在前往左上方的下水道之前的橋頭，主角會見到一個非常古怪的老婆婆，這位老婆婆説她有一種可以抵抗—Brain—Sugar—的藥物，不過是要500￡的，主角是絕對不可以渴的，因為這是一個陷阱，這些其實是真正的—Brain—Sugar—，一渴便會立刻中招，而且身上的裝便會被取去。

不過，這是一個特別的EVENT，所以一定要進行的，玩者唯有先將身上的武器全部御去，否則便會變成一無有了。在主角「中招」之後，便會倒在街上，幸而有一個女孩子將主角救回家中，而且看到主角身上全無武器，所以更將一支「白朗寧157RR」送給主角。

經過了這件事之後，主角對那位老婆婆更加懷疑,所以便回到橋頭希望可以找到那位老婆婆，可惜已不見了她的影縱，於是主角便決定再到地下水道一行，終於在橋下方找到那位老婆婆，當老婆婆看到主角之時真是被嚇了一跳，因為她以為主角已死去，怎料……

從老婆婆口中，主角得知BOSS「龍丹」的下落，在以前主角

到過的地域上方是有兩個不能進入的地方，由西方的入口（左方）進入便可以找到「龍丹」，主角只要説是老婆婆介紹的話便能進入。果然如婆婆所言，在那裏的守衛讓路給主角通過。

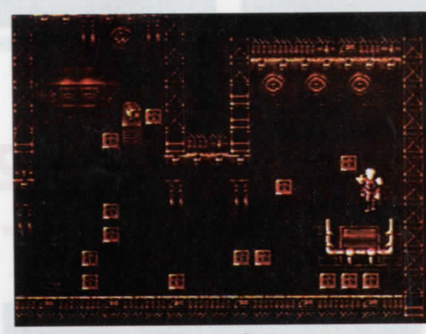
不過，在進入地下基地之後要非常小心，因為由左面的通路一直向前行，會見到兩間房，在左面的那間是有兩個守衛的，一入內他們便會向主角動攻擊。而由右面的房入便可以到達BOSS的所之處。但是不要先打BOSS，因為在右方是有很多重要的東西的，例如是SAVE POINT和商店等，主角應先到右方一行，作足夠的補給才前往向BOSS攻擊。

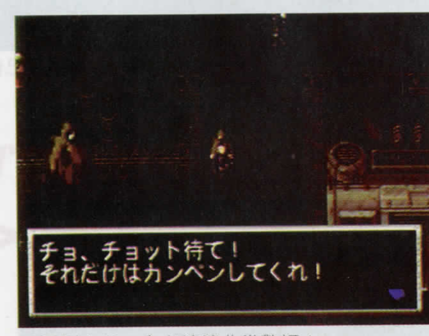
起初，「龍丹」本是想説服主角加入的，不過，當主角説「NO」之後，他便會向主角發動攻擊。可惜，主角不是他的對手，而且更被捉住了，幸而主角在千鈞一髮之際逃脱了。為了要成任務，主角便要繼續找尋「龍丹」的下落。

經過多番的波折，主角終於找到了「龍丹」的所在（在未去找龍丹之前，主角應四周查看一下，將會有很大的發現，而且亦應先找SAVE POINT，否則輸了給龍丹的話便會前功盡廢。記着，要找到龍丹，便要依着有樓梯的路行），這一次主角一定要將他打敗，完成任務。



■從在這個老伯口中得知地下水道的事。


■從這裏便可以到達地下水道。



■看到主角，令老婆婆非常驚訝！



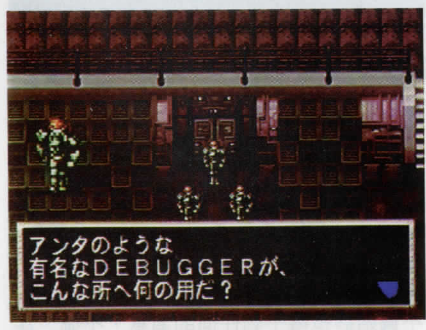
■守衛聽到是婆婆介紹，於是便讓主角通過。



■主角受到守衛攻擊。



■由右方直入便可以到達SAVE POINT。



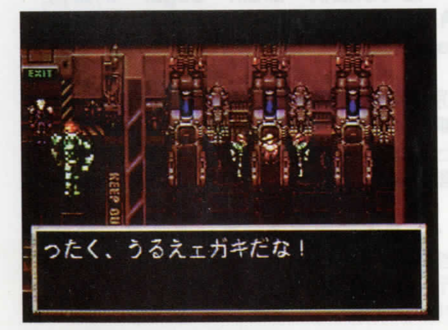
■打BOSS之前先要對付這些爪牙。



■這便是BOSS「龍丹」了。



■主角差點兒便被消滅。



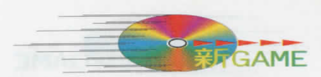
■主角看到一名小正受到逼害。



■終於，主角又再一次遇上「龍丹」。



■打敗了「龍丹」之後，主角將小孩救出。



MISSION THREE FILE NO. 3016 A. C. N. <INSANITY BANQUET>

這次的事件又是一件的連續殺人事件，這是繼＜剜刀殺手＞之後發生的同類案件，而事件是在＜Pleasure AREA＞之中發生的，現在有不少的人在這地域之中失縱，而且在這地域之中發現了不少「無頭怪屍」，由於牛段凶殘，所以上層推斷這次的事件也是D.S.所為，因為能夠有如此的殺傷力，只有是CYBORG的強化骨架才可以做到的，而且一定是非常鋭利的物體，主角的任務是要找到這個凶徒並將他解決。

不過，這次的任務似乎不是太過順利，因為任主角到哪裏查問，也得不到甚麼情報，然而，在醫療中心之外，主角遇上了一個非常古怪的人，他一見到主角便發出怪笑，而且說主角很快便會死去……之後便很快的消失了，而從一些路人的口中，玩在主角明白了事情的一點點了，原來＜剜刀殺手＞已復活過來了，那麼……

主角不是一個善忘的人，所以便走到上次收到情報的酒吧看個究竟，果然，在那裏知道在這個地域之中是有很多D.S.的人，而且其中的一個是非常危險的，那人便是一個經常說着「死吧！死吧！」的人，這時，主角想起剛才出現在醫療中心的那人……說遲那時快，那個怪人又出現在主角面前，怎料正當主角想向他問個究竟時他突然走出酒吧，不知所縱。

為了要找到事件的真相，主角便四出找尋怪人的下落，而由於路人說＜剜刀殺手＞復活了，所以主角便到上一次遇到＜剜刀殺手＞的「SEXYDYNAMITE」，結果給主角遇上了那怪人，不過，那怪人竟然想逃走，主角於是便一直追着他，可惜又給他逃脱了，回到酒吧之中看個究竟的主角發現地上全是屍體，所有的人也死去，這會是那個怪人做的嗎？

正當主角追出「SEXYDYNAMITE」之時，怪人便出現在主角面前，原來他真[的是上次被主角打敗了的＜剜刀殺手＞，而且這次的＜剜刀殺手＞是有備而戰，再加上攻擊力強大了不少，所以主角最好在進入「SEXYDYNAMITE」之前先調查一下自己的實力，以及修補一下受損的部件，以免和＜剜刀殺手＞戰鬥時發生「意外」。戰勝＜剜刀殺手＞之後，雖然主角發覺有一點兒不對勁，不過由於總部發出歸還命令，所以主角只好依命回到總部。



■今次的目的地是＜Pleasure AREA＞。



■在醫療中心之外的怪人非常神秘。



■主角走到酒吧希望可以找到一點線索。



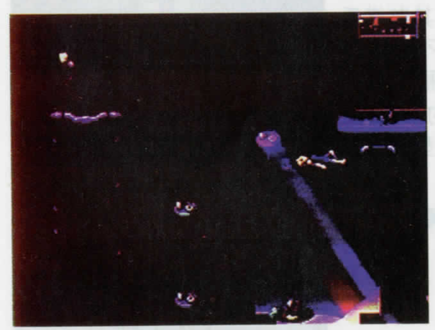
■怪人又再次出現。



■又是在這個地方，莫非……



■果然那個怪人又出現了，不過……



■在酒吧之中屍橫遍野。



■原來他真的是＜剜刀殺手＞。



■這個＜剜刀殺手＞的攻擊力比上次的確是強了很多，小心！

這份介紹到了這裏也要告一段落了，而以後的故事由玩者自己去完成了，而主角的命運、他的身份之謎也要讀們自己去尋找了，那麼，究竟主角是一個怎樣的人呢？他的過去又是怎樣的呢？



你能做個稱職的警察嗎？

特搜機動隊 J.S.W.A.T.

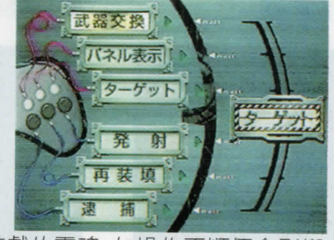
製造商：BANPRESTO
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

SS STG MEM

2000年，於日本本土相繼發生涉及改造手槍的嚴重罪案，而警方相信流出槍械的主腦便是恐怖犯罪組織「HANDGUNNER'S」。眼見由於匪徒的凶悍程度己令一般警察顯得無力化，故警方便將特別機動搜查部隊中的警察特殊行動部隊改組，成為一支專門對於一般警察無法應付的案件的特種部隊「特搜機動隊」(J.S.W.A.T.)。而當出現上述這類案件時，在警視總監（相等於香港的警務處長）及都道府縣知事．公安委員會（即地方保安官）的同意下，J.S.W.A.T.便可正式出動。

而在武備武裝上，J.S.W.A.T.便起用了由財閥《加輪上重工》開發的電子頭盔及全由日本自行製造的槍械，由於這些裝備及武器均屬試作品，而效果亦令人十分滿意，故此舉可説令預算大幅降低。

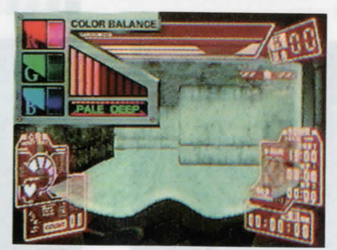
KEY CONFIG



於進入遊戲前，玩者當然應先進入OPTION看看遊戲的細則吧，而在第一項中，玩者便可作出按鈕的配置。至於當中玩者最重要的便是將「發射」、「再裝填」及「逮捕」三個按鈕調至最合自己便用的地方，因為這三項均是進行遊戲的靈魂，如操作不順便會影響到戰鬥水準。

COLOR CONTROL

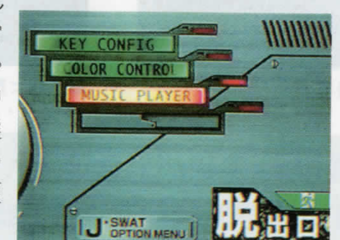
於遊戲中，由於玩者是一名戴上了電子頭盔的特警，故在視界畫面中便會有各項資料的顯示，而為不令資料顯示不會影響到玩者便視界，故在這項中玩者便可選擇以三種顏色來顯示各計器，而且更可調教深淡色。至於調教後主機便會記下設定，不用每次也作出調教。





MUSIC PLAYER & ?

之後，剩下的便是MUSIC PLAYER一項，而在這項中玩者當然便是可記到遊戲中的各首配樂。不過有趣的便是在這OPTION中玩者是可看到還有一項是不能選用的，不過基於《SEGA SATURN》的傳統秘技，相信在爆機後玩者便可得悉其用處及可選用。



進行任務前的工序

現狀報告



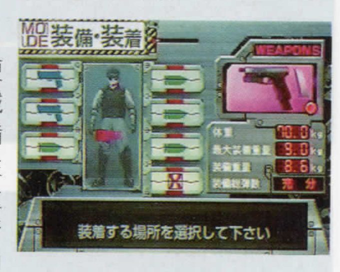
於正式進行任務前，玩者便先進入了「現狀報告」一欄，在這裏玩者便可看到進行任務地點的地圖及現場中犯人、主犯及人質的位置。此外在地圖下亦會顯示出該次任務的要領及進行任務的時間，同時長官亦會概括説出地埋環境的注意點及各項細節，因此當正式進行遊戲時，玩者理應對現場環境不會太陌生，此外玩者亦可先劃下地圖，以防出現迷路。


犯人


主犯


人質

裝備．裝着



於了解現場環境後，玩者便要決定以甚麼種類及數量的槍械及子彈行動，而玩者最多可裝備七項槍械或子彈，但有一點要注意的便是每個行動均有其裝備重量限制的，如超出了便不能進行任務。至於以下便是各種槍械的資料，不過由於遊戲中的槍械均改裝現實中的槍械，故編者便加進了該種槍械應原為甚麼型號及以括弧表示，好使玩者便較易明白是何種用途。

POWER CLOCK (CLOCK 18)

全長：214mm
口徑：9.7mm
總重量：482g
總彈數：15發
殺傷能力：2 / 4
速射能力：3 / 4



MAD EAGLE
（DESERT EAGLE）

全長：258mm
口徑：11.2mm
總重量：982g
總彈數：8發
殺傷能力：4 / 4
速射能力：0 / 4



RED EYE
（MP5 A5）

全長：485mm
口徑：9.7mm
總重量：1458g
總彈數：20發
殺傷能力：1 / 4
速射能力：4 / 4



LIE AT
（GPMG）

全長：832mm
口徑：19.0mm
總重量：2721g
總彈數：8發
殺傷能力：3 / 4
速射能力：2 / 4





MAGNA SHOT
（G3A3）

全長：533mm
口徑：9.7mm
總重量：2123g
總彈數：60發
殺傷能力：1 / 4
速射能力：4 / 4



NEEDLE NOSE
（STEER AUG）

全長：753mm
口徑：9.7mm
總重量：2183g
總彈數：30發
殺傷能力：2 / 4
速射能力：4 / 4



TOMA HAWK
（M88）

全長：720mm
口徑：19.0mm
總重量：3570g
總彈數：15發
殺傷能力：3 / 4
速射能力：1 / 4

BIG REVOLVER
（MX-10）

全長：421mm
口徑：40.0mm
總重量：5052g
總彈數：8發
殺傷能力：4 / 4
速射能力：0 / 4



GARDEN SNIPE
（M-1000）

全長：975mm
口徑：7.6mm
總重量：2240g
總彈數：10發
殺傷能力：2 / 4
速射能力：0 / 4



GARGOYLE
（COLT .38）

全長：160mm
口徑：5.6mm
總重量：512g
總彈數：12發
殺傷能力：1 / 4
速射能力：2 / 4





GUN POINTER
（M40A1）

全長：1130mm
口徑：5.6mm
總重量：2270g
總彈數：5發
殺傷能力：3 / 4
速射能力：0 / 4



NAUTILUS
（COLT PYTHON）

全長：380mm
口徑：11.2mm
總重量：824g
總彈數：6發
殺傷能力：3 / 4
速射能力：1 / 4



ARCHRON
（COLT .38）

全長：132mm
口徑：5.6mm
總重量：412g
總彈數：6發
殺傷能力：1 / 4
速射能力：3 / 4



BURST SIS（DETONICS.45）

全長：216mm
口徑：9.7mm
總重量：800g
總彈數：9發
殺傷能力：3/4
速射能力：1/4



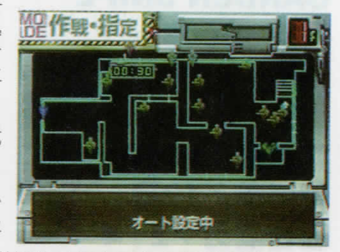
BEAGLE（GOLT GOVERNMENT 1911 A1）

全長：199mm
口徑：5.6mm
總重量：430g
總彈數：6發
殺傷能力：2/4
速射能力：2/4



作戰・指定

當決定好裝備甚麼武器後，玩者便要作出戰術的策劃，雖然遊戲中其實只有玩者一人於地域內作戰，但實際上是可安排狙擊手向屋內的犯人射擊的，而且為求於指定時間內完成任務，故玩者便要在這項中設定整個任務中自己要如何時處理完一區及到下一點，此外亦要安挑狙擊手的位置及支援時間，好使整個任務能順利完成。不過玩者如嫌煩的話便大可交由電腦安排。



行動要領

水平移動

於遊戲中，玩者除可作前後移動及左右轉向外，同時還可以L及R鍵來作水平移動的，而在進行射擊時，玩者便可以水平移動來追擊敵人或避開對方射來的子彈。此外一如其他立體射擊遊戲般，玩者只要掌握到技巧便可以水平移動配合左右轉向來作出以敵人作圓心的軸心移動，此舉除可牽制敵人外亦可安全地一面射擊一面避彈。



逮捕犯人及救出人質

於基本的按鈕配置中B鍵便是上彈，而A鍵則是逮捕犯人及救出人質。由於遊戲中玩者是擔任一名警察，故遊戲中不論是犯人或人質當然也不可濫殺，故不論距離有多遠，只要玩者將犯人射至出現紅色的「逮捕」字樣時便可按A鍵將之逮捕，而人質則要行至其面前至綠色的「保護」字樣出現便按A鍵將之救出。



射標的移動

在遊戲中，如玩者按一次Z鍵便可將本在畫面正中的射標移動到視界畫面中的任何一角，同樣地只要再按一次Z鍵便會令射標自動返回原處。至於在第二任務開始，任務中便會有犯人於較高或較低的位置出現，玩者如要作出攻擊便一定要利用此法，否則便不能作出攻擊。

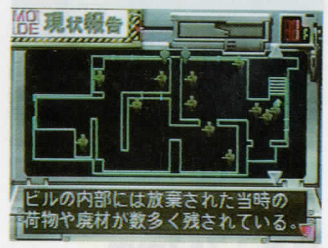






MISSION 1 挾持人質事件

於市內竟發生了挾持人質事件，由於匪徒擁有火力強大的武器，故身為J.S.W.A.T.的玩者便受命出動。不過由於是第一項任務的關係，故在難度方面並不大，可說是小試牛刀，至於進入任務的時間便在九分鐘內。正如之前所說，匪徒除擁有強大火力的武器外更有人質在手，而且因為藏身於一三層高的建築特中，故玩者定要準時到達每一區域及與狙擊手好好合作，除拘捕所有匪徒外更要救出所有人質。至於要注意的便是匪幫的首腦會藏身於頂樓，即三樓中，而在玩者與之相遇時便會看到他正挾持着一名女人質，而在開始時玩者便會自動開一槍令他放開人質及拉開一些距離，這時玩者便要立刻衝前擋在女人質及主犯之間，而這時玩者便大可以長火攻擊，以最快的速度逮捕主犯及完成任務。

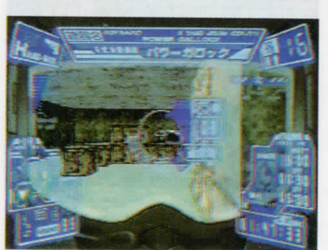






記緊救出所有人質。

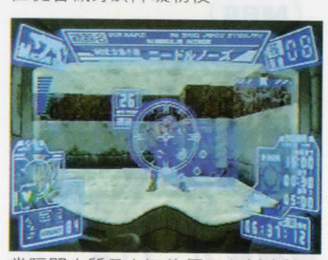




匪徒會藏身於障礙物後。



主犯會挾持一名女人質。



當隔開人質及主犯後便可立刻攻擊。





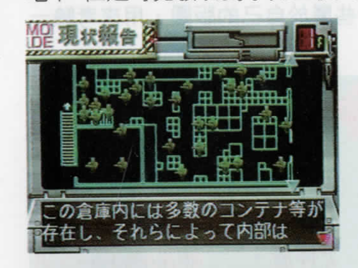


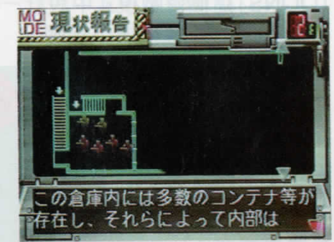


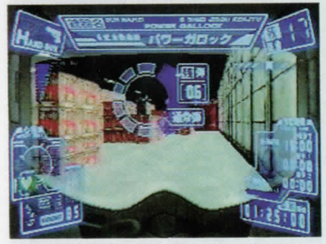


MISSION 2
HANDGUNNER'S

從可靠情報中己肯定犯罪組織HANDGUNNER'S是黑市販買改裝槍械的主腦，而在近日其趨勢更日見嚴重，導至多宗涉及槍械的罪案發生。而從線報中警方亦得悉了HANDGUNNER'S其中一個基地的所在地，同時J.S.W.A.T.亦奉命出動。至於在這次的任務方面，由於匪幫的基地是位於一貨倉中，故雖只是兩層高，但在環境上已因貨櫃變成掩護物而令匪徒得到大量掩護及作出狙擊。而在進行任務的指定時間方面亦定於在十二分鐘內。此外在這第二項的任務中，遊戲的設定已見難度，當中會有不少犯人會藏身於貨櫃上，故玩者必須按Z鍵來調教射標，否則根本沒法攻擊，因此這任務的課題便是要快速控制射標及於適當時利用掩護物以避免無謂的傷害。至於當玩者到達第二層後便會發覺主犯已跳到地下，於是玩者便要攻回地下，但這時竟發現對手竟正使用與自己型號相同的雷子頭盔……







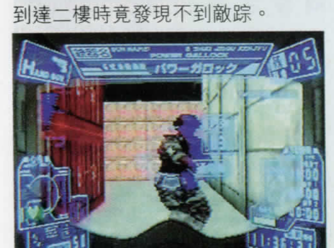
對於一些高處的犯人可以遠距離射擊。

但中及近距離的便要移動射標。

到達二樓時竟發現不到敵踪。



原來數名主犯已埋伏於第一層中。



對方竟使用相同型號的電子頭盔！

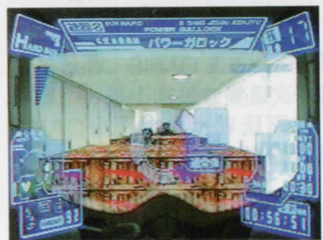


MISSION 3
直搗加輪上重工

自上一次搗破HANDGUNNER'S的基地後，警方竟收到HANDGUNNER'S的警告，並且恐嚇警方不要再干涉他們的行動，之後他們更以小型飛彈炸毀一座大廈來作警告！同時，自上次發現匪徒竟使用J.S.W.A.T.的同型號裝備後便傳出加輪上重工是幕後支持HANDGUNNER'S的組織。之後，警方終收到線報及證實於加輪上重工的大樓中正進行一項黑市軍火交易，於是J.S.W.A.T.立刻進行直搗加輪上重工這項秘密任務。而在這任務中，玩者第一次遇上如此強大的陣容，同時亦是第一次進行於民間建築物內巷戰，故在移動及掩護上要多加留意。至於在攻上第二層後玩者便要進行對加輪上重工社長的拘捕，而對方除自己出戰外亦會有數名犯人助戰，但在這裏玩者切勿將他射殺，當他跪下投降時便可以手槍再射數次及接近令他出現「逮捕」字體。之後玩者便要從其辦公桌右旁的通道往昇降機到上一層，之後再經過一輪戰鬥後便會進入一房間及遇到真正的主腦——HANDGUNNER'S的首領。







在這裏便要調教射標。



逮捕這名犯人後便可穿過那有K字牆壁拘捕社長。





在社長跪下後只要射多數槍便可將之拘捕。



這個便是真正的HANDGUNNER'S首領。



首領前會有機槍發射台，要一面避彈一面在空隙射擊。





公主又被捉去?!今次阿琵要用智慧來救回她啊!!

前言：

就在前一陣子，CAPCOM曾推出過一隻難度極高的動作遊戲系列，而且還曾移植到紅白機呀、GAME BOY呀、超任這些機種之上，而這隻這麼經典的動作遊戲便是《魔界村》了。然而來到次世代的主機裏，這作品又會以甚麼形式出現呢？原來商廠CAPCOM放棄了用動作遊戲之形式來出《魔界村》，反而轉用了PUZZLE GAME這形式。然而，變了PUZZLE GAME的《魔界村》又會是怎麼的一回事呢？而這隻PUZZLE又會跟其他的有甚麼與別不同的地方呢？就讓筆者為大家在這裏介紹介紹一下吧。

遊戲特色：

基本上現在於市面出現的大部份PUZZLE GAME，都是以投落式的PUZZLE GAME為主。然而今次這隻遊戲卻不是，不單如此，它的遊戲系統還非常之新，然而玩者也永遠不會GAME OVER的，（咁古怪？！）那麼，這隻遊戲是怎樣玩的呢？

遊戲玩法：

其實這隻GAME的玩法可以話易不易，話難不難。唔，其實就在每版的開始，都會有一段文字顯示出來的，而這段文字就說明了玩者在這版之遊戲目的。然而進入了遊戲後，玩者便要利用畫面左方那道具欄中各式各樣的道具，再放在畫面中適當的地方，繼而滿足該版之遊戲目的。然而在放至道具之途中，是會考驗到玩者在現實世界中的物理概念及對這遊戲中之道具的熟悉程度，實在極有挑戰性。另外，蹤使玩者放至的道具位置錯誤，不能完成遊戲目的也好，這也只會讓玩者再來過，是永遠不會GAME OVER的。相反，玩者反而需要不斷的試驗，才可領會到各道具的用途，及找到滿足過版條件之方法，而這亦可說是這遊戲魅力所在。

玩者要注意的地方：

其實玩者在剛剛接觸這隻遊戲時，對於GAME中之各怪獸及道具之用途還是不大瞭解，故應在遊戲之初段時多加留意每種道具及怪獸之功用及其特性，這是會對玩者在日後的攻擊有很大的幫助。另外，由於在起初的數版都是有點「教育性質」，故此在畫面上時常會有個示例已設定好，故玩者大可以在一進入版圖後就開動機關，可能會有意外收獲哩。然而另一方面，玩者也不要以為電腦給你的道具全是有用的，很多時有很多道具是多餘的，目的仍是要妨礙玩者的思路，唔，聰明的你可不要上當啊。

可自創版圖的遊戲模式：

然而此GAME就像那隻《PUZZLE BOUBLE 2X》般，玩者除了可以挑戰程式設計者想出來的各個版圖外，還可以在「HOME TOONS」這個遊戲模式中設計一些屬於自己的版圖，用來考驗一下朋友們的智慧也很不錯哩。

道具指令一覽：

若果玩者按此鍵的話，那麼該道具便會反回道具欄處，所有道理都適用。

而此鍵則可以令道具向上伸展。

而玩者按一下這個按鈕，便可將道具向左拉，適用於那些橋類的道具。

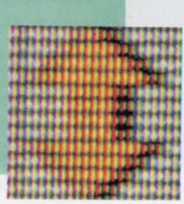
這便是機能調節鍵，然而有好一些道具是可以調節機能的，好像投石器、禿鷹便是。

若果可以令道具向左伸延的話，當然也可以向右伸延啦，就用這位個鍵吧。



而按這個按鈕的話，就可以令道具向左右反轉。

除了、上左、右方伸延外，還可以把道具向下伸延哩。

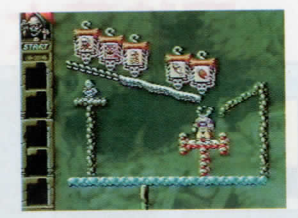


而黃色的這個按鈕則可把道具上下反轉。

版圖介紹

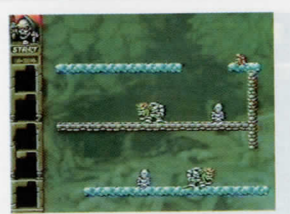
第一版

其實第一版的主要目的，就是要將畫面上的所有告示打開，再將那個魔王打暈。而方法就是將那粒石仔放在畫面之左上方，再用那條橋將那缺口補好便可。

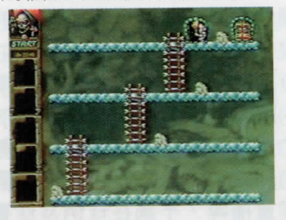
第二版

而第二版就是要令那兩隻怪物吸食牠們身旁的東西，而牠們則有一種特性，就是一見到阿瑟就會另轉面。故只要玩者將那盔甲放在畫面的右上角，這樣就會引阿瑟跌落下層，而那怪物一見到他，再另轉面便可食到。

第三版

而這版的目的就是要阿瑟穿過那兩扇門。而剛才也提及過那些盔甲是可以引誘阿瑟向前行的，不過若果在他面前有梯的話，他就會爬上去，故只要玩者將那兩個盔甲放在梯後便可。

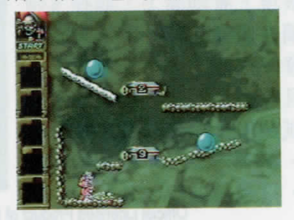
第四版

此版的目的，就是要令魔王和阿瑟都要被燒死，然而那隻紅色魔鬼的特性，就是一有東西碰到牠的話，便會噴火。故只要放這東西在阿瑟旁，再在這東西下面放團鬼煙，當鬼煙飛上來，再碰到紅色魔鬼便可完成條件。




第五版

這版的目的，就是要令惡王吃到他非常愛吃的魔魚，而電腦給你的道具就只有一個藍波及棺桶。而當棺桶被其他東西碰到的話，是會將它的一塊鐵片推開的，故只要放棺桶在魔王旁，再用波去撞棺桶，棺桶便會將魔王推落下層，吃到魔魚。

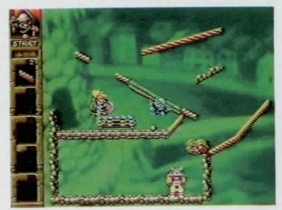
第六版

而此版的目的，就是要阿瑟被擊倒。而那些投石器的特性就是當它被撞到的話，便會投石。故玩者只要在畫面之右上方再加多一個投石器，那麼那些石頭便可彈到阿瑟處。



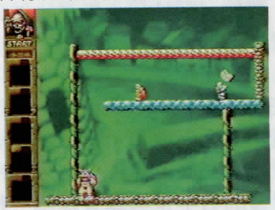

第七版

此版的目的，就是要魔王被大石所壓倒。而中間那個大男的特性，就是當有東西在其下面經過的話就會改變方向，突玩者只要將畫面右下角的梯用道具延長，石頭便會自動滑下去。

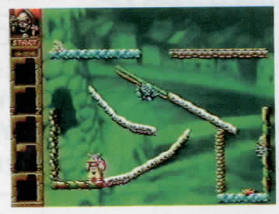
第八版

這版的目的，就是要阿瑟取得那盔甲，不過大魔王卻會中途將其捉住，怎辦呢？然而電腦卻給你一個女神像，而魔王一見到女神像便會掉頭走，故只要玩者將女神像放在魔王及阿瑟中間便可。

第九版

這版的目的就是要魔王吃到魔魚，阿瑟吃到肉。剛才也說過當有東西經過那個大男的低部的話，他是會轉方向的。故只要玩者將他放在木橋下，而右邊向上就可以了。

第十版

此版的目的就是要畫面的兩個棺桶的顯示之數字都是0，那麼就要利用那些綠色怪物吹動那些波波，再撞過去。而那些怪物又要被其他東西碰過才會吹氣的，故只要玩者將綠色怪物放在畫面之左下方，再在他面前放下波波就可以了。






ATLANTA 1996 OLYMPIC SOCCER 阿特蘭大奧運足球



一日，當編者從某商店提取訂下的《奧林匹克夏季大賽》時，竟發現店主同時入了這隻《阿特蘭大奧運足球》，於是八卦的編者便問問這隻是甚麼遊戲，這時那可惡的店主便陰陰咀的笑説：「隻《奧林匹克夏季大賽》有無足球玩吖？」，就這樣，編者便從店主手上接過了這隻《阿特蘭大奧運足球》……鬼叫佢有原裝美版GAME訂……希望遲啲唔會再有乜乜阿特蘭大風帆、阿特蘭大單車之類的遊戲出現吧……

遊戲的四種模式



雖然《阿特蘭大奧運足球》是一隻以奧運為題的遊戲，但以足球遊戲來説又怎可只得一種模式，故在遊戲中玩者便可選擇「ARCADE」、「OLYMPIC」、「EXHIBITION」及「LEAGUE」共四種模式。至於各模式中玩者除均可選用有參與足球賽的33隊國家隊外，就連所有球員的名字也與真實球隊一樣的，相信各足球迷於進行遊戲時也會更為投入吧。

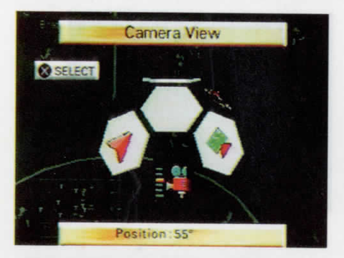


遊戲的操作

於按鈕配置方面，由於在OPTION中玩者已可得悉，故編者亦不多作解析，不過在此便先提醒玩者們，於遊戲中是有「後抽」的按鈕配置的，這點對操作可説更為便利，於組織攻勢時不妨多加心思。此外，值得一提的便是遊戲中各按鈕操控的效果均會因應玩者所按的時間作調教的，而在射球及傳球時便更為重要，因為這時玩者如只是輕輕一按，那麼球員便會真的只是輕輕一踢，故在接近籠門時便不用按太久，相對在禁區外作遠射時便不妨投入地全力狂按。至於遊戲中亦同時設定了弧型球道的，使用方法便是在射出後以方向桿控制，可説是最原始但又最有效的方法。





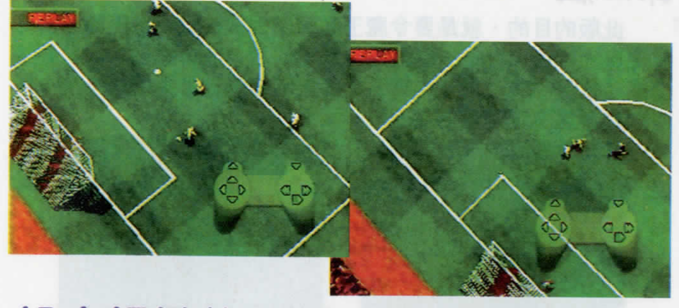




球賽中按START



於遊戲進行中途按START，效果當然是令遊戲暫停，而在球類遊戲中這樣做，效果當然便是作出調配及設定配置吧，這可是現今遊戲的指定動作。至於在《阿特蘭大奧運足球》中，玩者便可通過START鍵來令球球暫停及作出各方面的調教，當中有球隊的陣式及隊員調配，而玩者亦可重播早前的入球片段及可以不同的角度觀看及隨意到鏡及慢鏡。此外玩者亦可同時作出遊戲視點的調教、終止遊戲、效果音響及背景音樂的調教及有否旁述和入球重播等，不過在球例及球賽的進行時間方面便不能調教。



設定細緻的OPTION

説來在畫面及操作方面，各足球遊戲其實也是差不多的，來來去去也最多是立體面或多數個操作按鈕，因此在遊戲的系統方面便成為取決勝負的關鍵，而這點便可在OPTION一項及效果表現上看到高下，而在《阿特蘭大奧運足球》中，玩者便可發覺其設定可説十分細緻，而且效果也不俗，當中編者便曾試過SET無定向風加大爛冰地，的確，表現效果十分良好，只是追波己有排玩……





CONDITION



WIND STRENGTH

即風速，玩者可設定沒有風到強風，甚至由電腦隨意決定，而這效果是會影響到足球於空中的速度及方向，令球賽更見刺激。



WIND DIRECTION

即風向，玩者可設定東南西北四個方向及同樣交予電腦隨意決定，而這設定可說與「WIND STERENGTH」相輔相乘，當然，如玩者早設定了沒有風便不會作出任何影響。

DAMPNESS

即濕度，遊戲中玩者可設定正常、乾燥、潮濕及結冰等，這設定是會影響到球員的行動及足球着地反應的。

STADIUM

即場地，模式中玩者可選擇共五個球場作賽，而這些球場均是阿特蘭大奧運中用以舉行賽事的場地。

ROUGHNESS

即球場的地形狀態，玩者可由正常設定至大爛地，與「DAMPNESS」一樣，這同會影響到球員的行動及足球着地的反應。

SOUND

SFX

即效果音，設定中玩者可決定遊戲中有否效果音，但相信玩者不會設定至踢球時沒有音效吧。



MUSIC

即背景音樂，在這設定中玩者可設定進行遊戲時有沒有背景音樂，一般來說玩者也會調教至有的，因為如是一些應援歌的話便可加強投入感，但如是一些無厘頭音樂便不如關掉算了。

COMMENTRARY

即旁述，遊戲中是可設定有沒有旁述的，一般來說這是可令遊戲更見真實，但如旁述來來去去也是那句或偏幫一方便會十分勞氣，而在這遊戲中如與美國隊對壘便會知道甚麼是大細超。

TEST SAMPLE

遊戲中的音效測試，老實說，其用途的確不大，除非你覺得啲吹鷄聲好吸引，如果是的話便最好去睇睇醫生。

TEST TUNE

背景音樂的測試，在這模式中玩者可選聽到遊戲中的各首音樂，而在《阿特蘭大奧運足球》中，其背景音樂也尚可接受，玩者不妨聽聽。

RULES

OFF SIDE

即球賽中有沒有越位的判定，如沒有的話隻方便可肆無忌憚地埋門進攻，但如設定至有的話便與真實球賽一樣。

DRAW RULE

即到了法定時間後，如雙方球隊仍是打和時應如何處理，而玩者便可選擇「EXTRA TIME」（加時），但如加時後仍未決勝便會以十二碼決勝負。至於「SUDDEN DEATH」（突然死亡）即現時使用的最新球例，同樣是加時，但只要任何一方入球便會立刻完結比賽，同樣如加時後仍打和便以十二碼決勝。





TEAM ATTRIBUTES

FORMATION

即球隊以甚麼陣式應戰，模式中玩者可選用所有真實存在的陣式如442、334等陣式作賽，不過當然要配合自己的作戰風格來決定。

球員的任務

當決定陣式後，玩者便可按方向桿的右來到球員設定畫面，在這裏玩者可設定隊中各球員的任務，如人釘人、走位等。

GAME

GOAL REPLAY

即決定在遊戲中，當出現入球後會否有入球過程的重播，而玩者如設定為沒有後亦可通過PAUSE來重播之前的片段。



RESET OPTIONS

當設定好所有細緻後，如玩者覺得不滿意便可以此項來將所有設定RESET，於是所有設定便會返回開機時的安排。

SCANNER

於遊戲畫面中，玩者是可於左下角看到一地圖的，而在地圖上玩者便可不論敵我，看到所有球員的位置，從而作出攻勢的組織。但如玩者覺得地圖佔了畫面而看不清畫面便可在這項將之刪除。

GAME DURATION

即遊戲進行的實際時間，球賽雖說是45分鐘半場即90分鐘全場，但遊戲的基本設定實質只有5分鐘的，而在這項中玩者便可設定遊戲的實際進行時間為3、5、10、20、45及90分鐘。

CONTROL

即遊戲中的各按鈕配置，在設定上玩者雖不能自己配置，但遊戲便有數種編排供玩者選擇，而玩者亦同時可在這裏知道各按鈕的功能。





踏入農曆七月，便是中國人的一個傳統「大節」盂蘭節，而彼邦日本其實也有這節日存在的，日子亦是農曆七月，故每年到了這時候便會推出不少以鬼怪爲題的遊戲，而今年眼見《迷離夜症候群》的成功更弄得新 GAME 發佈表鬼話連篇。至於在這《學校恐怖故事S》中，玩者便扮演一名參加了學校新聞部的中學一年生，由於學長要求在校報上登出有關學校的鬼故事，因此玩者便與七名由學長邀請的同學開會，並且記下各人的經歷，不過當到了正式開會時，不知何故第七人總是還未出現……

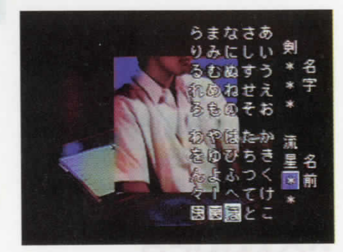
你係男人定女人？

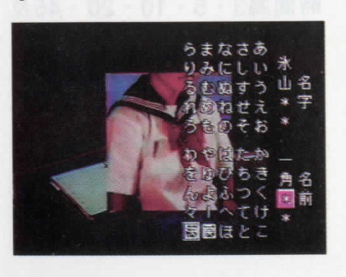
當進入遊戲後，主機除會提示玩者遊戲需要一個BLOCK作記憶外，在正式進入前更要玩者決定以男性或女性身份進行遊戲，而這安排除可令玩者更投入外，更與遊戲以後的發展有着莫大的關係的。



你叫乜嘢名？

在決定性別後，玩者便可輸入自己的名字，此舉的目的當然便是令玩者更投入遊戲中。而在《學校恐怖故事S》中便有一個頗齊全的漢字字庫，玩者即使不懂日語，只要給些耐性找便行，不過如果閣下的名字較刁鑽或沒有於日語漢字中出現的話便沒有辦法了。







男女有別

正於上文所說，遊戲中玩者是男是女是頗重要的，而在正式進入遊戲的片段中便會相應以男聲或女聲說出，不過畫面亦是一樣的，但在故事方面便會有一些細微的出入，因此在完成遊戲後玩者不妨以另一性別來進行。



故事的次序

於遊戲中，玩者是可自己決定與誰人先說話的，故在故事的次序上可說人人不同。不過說來這遊戲其實與「超任」的名作《弟切草》頗相似，遊戲中玩者可說正看一本圖像式小說，不過分別便是玩者必須回答對方的一些問題，如答得一好便會令討論變短，但如答得好便可聽到更深入的部份或另一些事。

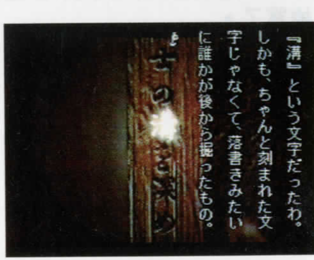


第一話 岩下明美

死之壁報板

從岩下明美口中，玩者得知學校其中一個壁報板原來便是學校傳說中的「七個不可思議」的其中之一。而這壁報板除藏有不少前輩們的思念外，原來也是受到咀呪的，每當在午夜十二時看這壁報板便可看到由靈界來的通訊，但那人亦會同時受到咀呪，而且如任何人撕掉通訊亦會被咀呪。而在玩者與明美一起去看時，怪事便可玩者拍照時發生……





第二話 新堂誠

糖果婆婆



於學校附近，傳說原來是有一個古怪的老婆婆的，自新堂所說，那老婆婆不論是夏天或冬也是蓋着一紅色的斗篷的，而當她給糖你吃時，不論是送的或是買的也千萬不要吃，因為那糖雖沒有甚麼包裝，也不見得好吃，但實際上那是一粒「魔法糖」。而以前新堂便有一名叫佐久間的同學取笑這傳說無聊，但後來他竟遇到這婆婆及搶去了魔法糖及吃了，最後他更竟割下了自己的舌頭……





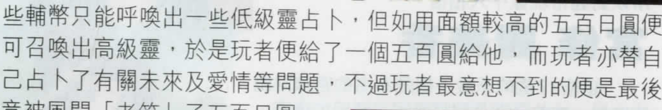
第三話 風間望

銀仙的占卜



原來以錢幣呼喚出銀仙來占卜是流行於世界各地的，而各地方的方法也大致相同，只是細緻上有些不同而矣。至於風間望這名學長更說一般來說如用五十或十日圓這些輔幣只能呼喚出一些低級靈占卜，但如用面額較高的五百日圓便可召喚出高級靈，於是玩者便給了一個五百圓給他，而玩者亦替自己占卜了有關未來及愛情等問題，不過玩者最意想不到的便是最後竟被風間「老笠」了五百日圓……





第四話 福沢玲子

流血的紅寶石介指

原來，學校很多年前曾發生了一件可怕的事，傳說當年有一名叫石川小夜子的女學生，她當時己早與一名叫小倉的男同學相戀，而小倉更送了一隻紅寶石介指給她。不過好境不常，一名叫深山的理科老師原來早亦對小夜子有愛意，而且不幸地不久後小倉竟突然病逝，同時深山老師更因嫉妬而借故沒收了小倉送給她的介指，於是小夜子便偷偷去取回，可惜這時竟被深山發現，而她更錯手推了深山下樓梯及跌死了。雖然這事是無人知道的，但自此小夜子的介指便不斷流出鮮血……



第五話 細田右晴

狸貓鬼魂的復仇



在學校的體育館中，奇怪地有一男手洗間是被校方封了及禁止使用的，而細田右晴便知道其中原因，原來原因便是曾有一名男學生離奇地在裏面死去。一直以來，狸貓也被認為是靈力很高的動物，而以前，便曾有一名學生在這洗手間偷偷養了一隻狸貓，誰知一天狸貓竟死去了。不過原來狸貓並不是自然死去的，簡單點來說是被另一名男學生殺了，之後，這名男學生竟被發現離奇地死在那自來養着狸貓的洗手間中，而且從其身上找到一些狸貓的毛……



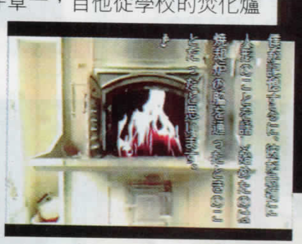


第六話 荒井昭二

被咀呪的娃娃



一向以來，各地各民族也會有種布娃娃，而不論是任何質料製成，不論任何地方的娃娃也是有一共通點的，那便是娃娃其實也有靈魂的。而從荒井所說，學校每名也會有四名學生看到一個其他人看不到的娃娃的，而且其大小更是一個人般大，而四人當中便一定會有一人被娃娃奪去其性命！至於今年的犧牲者便是荒井的同班同學金井章一，自他從學校的焚化爐看到那娃娃後，他便時常看到那娃娃在自己身旁及開始變得憔悴，之後，他更突然死於心臟病……



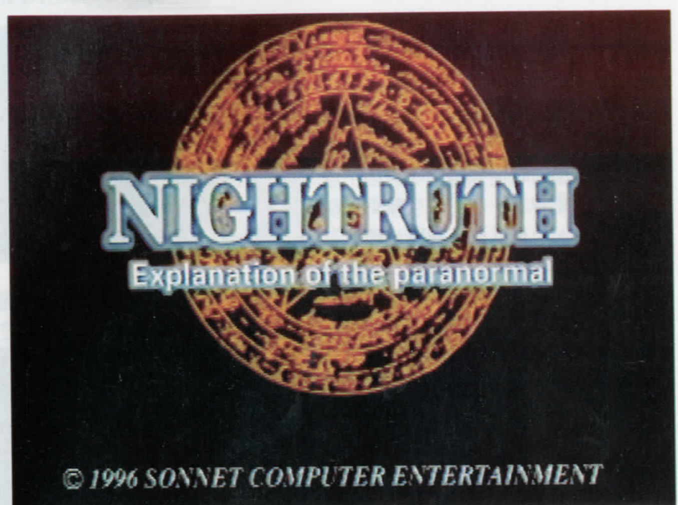


第七話 玩者自己

第七人是誰？

當小室中的六人也說完自己的可怕經歷後，奇怪地第七人仍還未出現，於再三要求下，各人便再稍等，但不久後各人便相繼離去，只留下玩者一人，最後玩者也終決定放棄了，而在離去時便幸運地遇到留下及想與玩者一起離去的福沢玲子，但奇怪地玩者好像在走廊上看到一個人像般的東西走過，不過看來定是眼花了……翌日，玩者便向新聞部部長日野學長報告，原來第七人的失踪是由他放排的，為求報導更有緊張感，故他原來根本沒有邀請第七人！不過當玩者提及那六人後，他便露出了驚愕的表情，因為他根本沒有邀請荒井昭二這人，而在調查後原來原本的人選清瀨尚道因發燒而缺席，但這時玩者搜遍了整個二年組也沒有荒井昭二這人的消息，似乎這人根本不存在似的。這時，玩者再看到一個人像在窗外行過，難度……

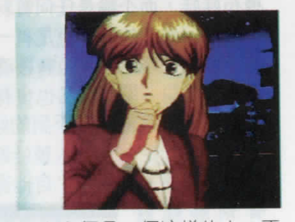




NIGHTTRUTH # 01 "闇之扉"



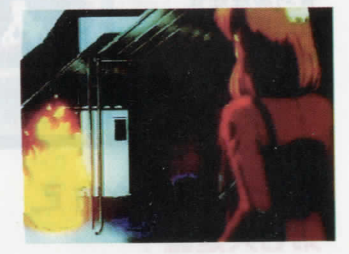
故事概要



其實《NIGHTTRUTH # 01 "闇之扉"》是一個沒有特定主題的 AVG 遊戲，而最初的事件是在一個寂靜的深夜時份發生，當一名女子行經一所高校之時，忽然有一名身穿高校生制服的少女在她面前出現，而這名女子高校生竟然突然全身着火，最後更燒成黑炭，反魂無術。這名女高校生的死亡對所有人而言也是一個謎…………

在人間之中，有着一種很東西，這東西是非常迷離的，他是由人的內心深處所產生出來的，那便是「夢」。然而「夢」是否真是虛幻的呢？是否在夢境之中發生的事全都是假的呢？想信不是了，其中一些時候現實和夢境互相重疊之時，便會發生一些不可思議的事，這些便是所謂的「超常現象」。然而，究竟人是生活在現實還是夢境之中呢？而主角便是一個這樣的人，不過，當「闇之扉」打開之時，真實便會更接近…………………





遊戲方式

這是一個非常典型的AVG遊戲，玩者的主要目的是要將這個「闇之扉」之謎解開，而且當然要解開女高校生亡之謎，不過，當中會有不少的困阻，亦即是一般被稱為的謎要玩者去解開，不過，其實遊戲之中玩者要做的事情並不多，基本上玩者所要做的事只是按着十字掣和 ABC 其中一個掣便可，因為在遊戲之中玩者所要選擇的最多也只有三個，而其他的事情全由電腦為玩者辦妥，所以玩者可以輕輕鬆鬆的玩這個遊戲。



人物

在《NIGHTTRUTH # 01 "闇之扉"》的故事之中，共有五位主角，他們分別是：十六夜 慎哉、水 舞璃亞、宮條 麗美香、姬川 藍和常盤 俊英，他們五人可以說是最佳的組合，每人也有其特殊能力及專長。



十六夜 慎哉

一望而知這是一個非常熱血的人物，自從遇上「靈劍西妲狄」之後，他便開始相信超常現像，而且更因而使其使用魔術和呪術的能力醒覺來。除此之外，慎哉更有召喚精靈的能力。

水凪 舞璃亞

她是一個棄嬰，由於是被放在教會之前，於是便被神父所收養，舞璃亞自小便學習武道，而且可以說是一個「牛王妹」，而且她更是非常的任性，由於是在教會長，大所以對超常現像不大相信。

宮條 麗美香

這位17歲的千金小姐是有名的宮條財閥的女兒，她的母親是陰陽師阿倍晴明的後裔，所以麗美香也是一名陰陽師，由於是生長在這樣的一個家庭之中，所以她的風水術和陰陽術也有一定水準。

姬川 藍

在五人之中她是最年少的一個，而且她的行為就好像一個十歲的小童般，不過，其實她是身懷絕藝的，姬川 藍既懂精神感應，又會予知能力，不過她自己是不能控制的，通常是到了危急之時才能發揮出來的。

常盤 俊英

他是一個不折不扣的天才，因為他在十五歲時已成為博士。常盤 俊英精通考古學和科學等的所有科目，在五人之中，他是一個對各種資料的分晰專家，而且他更是對世界各地的情報瞭如指掌。

遊戲特色



這個遊戲的特色是人物的「感覺」，在遊戲之中的人物全以「紙板人」出現。這便是這個《NIGHTTRUTH # 01 "闇之扉"》的最大特色，其次之外，這個遊戲便是全無特色了。在遊戲之中的人物造型其實只是一般而已，而且在遊戲之中的人物是好像比較「一般」，所以吸引力當然大減。







GALJAN



麻雀遊戲的新系統

大家對以往一直玩的麻雀遊戲究竟有沒有不滿呢？有的話又是甚麼呢？畫面的質素差？又是否不滿其脱衣程度呢？又或者是女孩子的動作生硬呢？不論大家的不滿在哪裏，《GALJAN》這遊戲一定可以滿足一部份的麻雀遊戲玩家的，因為這隻遊戲是採用了一種新的系統來製作的，所以在玩的時候是有另一種風味的。

這新種的系統是利用真人來做動畫，相信這樣説有很多讀者也會不明白的，其實這是一種存在已久的製作方法，只是在麻雀遊戲之中這是第一次被使用，這種方法是先用真人將要做的動作用一般的方法拍下來，然後再依這些動作來繪制單線畫，當然，最後是要為這些單線畫上色，使之成為美麗的動畫。這種做法可以使動作更加像真，而且動作的圓滑度大增，玩者看到的雖然是動畫，但是，動作是極像真人所做的，這種做法可以使一直以來被批評的「動作生硬」完全的糾正過來，使玩者更加投入。

■真人拍攝





■單線畫

■動畫

基本操作

其實麻雀遊戲的操作也是千編一律的，而《GALJAN》這隻遊戲亦不例外，她的基本操作是非常簡單的。在TITLE畫面之中，有一個OPTION的指令的，在OPTION之中玩者可以調校的有RANK（難易度）、MODE、AUDIO（音效）、SOUND（聲音試聽）、KUITAN（食斷）。

而在遊戲進行之中，玩者要使用的掣只有以下：

A及C掣：決定、摸牌、打牌

B掣：取消

十字掣：使用指令（上牌、食胡等）

奇異的國語發聲

在一般的麻雀遊戲之中，玩者多會聽到的也是日語，不過，這隻《GALJAN》便不同了，因為在遊戲之中玩者會聽到一些國語的對白，對！是我們中國人用的國語，為何會有這樣的事情發生呢？這個筆者也不大清楚，不過，當中使用的國語是非常純正的，大家不妨向她學習一下。不過，國語只會在數翻的時候才會出現。

遊戲之中玩者的三個對手







説到遊戲的最後目的，當然是要看到這三位美女的脱衣姿態，不過，要勝她們也不是一件易事，不過，大家要記着一點，便是番數決定會扣多少顆星，基本來説，一般的牌是扣一顆；滿貫扣兩顆；跳滿扣三顆；倍滿則扣四顆，扣得最多的當然是最大的役滿了，是扣五顆的。以下便是三位美女的一些畫面，大家喜歡哪一位呢？




KING OF FIGHTERS '96
究極攻略連載第二回！！
文：指令魔人／ZAC
版頭ILLUSTRATION：ZAC
AD
製造商：SNK
FIG
2P.
© SNK 1996
拍攝：COMPUTER PLAZA



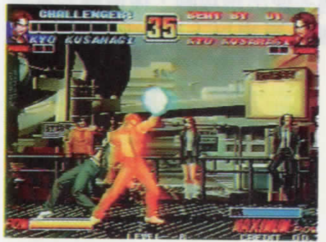
草薙京MAXIMUM大蛇薙之真義！

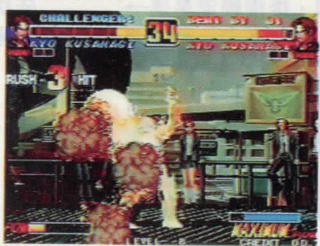
大家都知道在今次的系統中，如角色見紅，而同時呈MAXIMUM態時，所使出的超必殺技是特別強勁的！而草薙京的MAXIMUM大蛇薙除了攻擊力比普通的大蛇薙強之外，也能抵消任何飛行道具的；但，原來MAXIMUM大蛇薙大是可以有打擊敵人16 HITS之效果的，而且畫面更華麗非常哩！

雖然16HITS有之多，但每一HIT的攻擊力卻十分弱……但總計所扣的能源也不少哩。


■自己處於見紅及MAXIMUM狀態


■對方衝過來……


■當對方使用緊迴避衝到後面的同時使用大蛇薙！！


■便會黐住中……



■共16 HITS！！

對唔住！！！！係我哋嘅錯！！！

上期一時混亂，喺第89頁嘅《KOF'96》系統篇中，有幾幅圖出現咗問題，而家喺度補番俾各位讀者，以示歉意！！你哋折磨我哋啦！！

系統篇

跳躍系

在KOF 96中跳躍被分為四種：小跳躍（輕按↖、↑、↗）、中跳躍（蹲下後按↖、↑、↗）、普通跳躍（長按↖、↑、↗）、大跳躍（蹲下後長按↖、↑、↗）。

小跳躍

的主要作用，是跳過對手的下段攻擊後作反擊之用。又或可在中距離時突然使出，作奇襲之用。

中跳躍

則是跳得遠而不高，故可作遠至中距離的突進攻擊用。

大跳躍

又高又遠，可作遠距離「跳波」攻擊用，如用來逃走就更有用。

迴避系

今集削減了閃避這系統而以「緊急迴避」取代之（AB同時按是後緊急迴避，→+AB同時按是前緊急迴避）。在使出緊迴避時，人物是會在地上滾前或滾後的。在滾動中是完全無敵，但對手可在這時使出投技。緊急迴避的作用，除了可突然拉遠雙方的距離，更可在近身戰時滾到手背面作突襲。這用處在GUARD CANCEL緊急迴避（擋格時→+AB同時按是GUARD CANCEL緊急迴避，擋格時AB同時按是GUARD CANCEL後緊急迴避，但一定要「氣」的能量槽呈MAXIMUM狀態時才可使出GUARD CANCEL緊急迴避〕中更為明顯，因當你迴避完之後，對手仍硬直中……。

■GUARD CANCEL前緊急迴避

另有一種稱為倒下迴避的系統（被打倒時，在著地時同時按AB掣），這系統的好處，是使玩者被擊倒後不會DOWN（倒地硬直），而且可立即著地進行反攻。

順帶一提，大門五郎及古拉古同時按下BCD掣是可作出閃避的。

■大門五郎的閃避（BCD同對按）

攻防系

空中擋格：

在後跳或垂直跳時拉到擋格的方向便能進行空中擋格。

■空中擋格

破壞擋格：

若一方連續攻擊，而另一方只是死擋的話，守方便會於擋格中出現「GUARD CRUSH」現象：即是其擋格姿勢會被打破，而攻方可趁守方未回復前攻擊。好處是杜絕了「死擋派」。

■GUARD CRUSH

投擲防禦：

在被投擲的瞬間立即按下A、B、C、D其中一個掣，便可將對手格開，使自己免被投擲。但投擲防禦對於指令投是沒效的。


■投擲防禦

援護攻擊：

當自己體力比對方少，而畫面上可看到己方隊友（未被打敗的），若此時被對方打暈，或被對方以「鎖」系投技攻擊（如JOE的「波爾蓋地獄」）時，只要同時按下ABC掣，己方隊友便會作出援護攻擊。但援護攻擊會因所選的角色性格的不同而分成三類：一定會作出援護攻擊、1/2機會作出援護攻擊及絕不會作出援護攻擊。故各位組隊時請小心選人。

必殺技：

在KOF 96中，在出招時是可以先擋了對手的攻擊後才出招的，而每個角色中至少有一招這樣的招式（如TERRY的RISING TACKLE）。故在對戰中有時甚遲出招越有利。


■RISING TACKLE的起手式可格開對方的攻擊

超必殺技、MAXIMUM超必殺技：

在自己體力「見紅」時或「氣」的能量槽呈MAXIMUM狀態時，便可使出超必殺技。而當自己體力「見紅」而同時「氣」能量槽呈MAXIMUM狀態時使出超必殺技時，該招便成為MAXIMUM超必殺技。MAXIMUM超必殺技除了招式上與超必殺技有分別外，攻擊力也會比超必殺技強。而在使出超必殺技或MAXIMUM超必殺技時，人物會先發出一下藍色閃光，人物在閃光時時是完全無敵的。而每人的「閃光無敵時間」的長短都是不同的。


■超必殺技




■MAXIMUM超必殺技

操作方法

A掣是輕拳、B掣是輕腳、C掣是重拳、D掣是重腳。

A+B是後緊急迴避、→A+B是前緊急迴避、B+C是挑撥、C+D是超重擊，可將對手轟飛。

近身→+C／D是投擲。

ABC同時按是儲氣，可增加攻擊力。

當氣呈MAXIMUM狀態時可以使出超必殺技或MAXIMUM超必殺技。


1


2

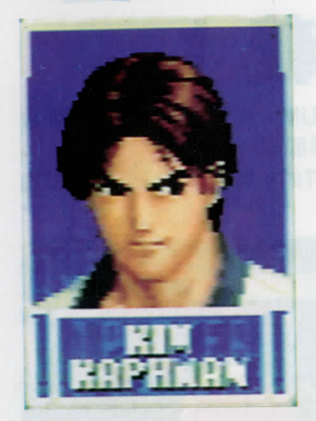

3

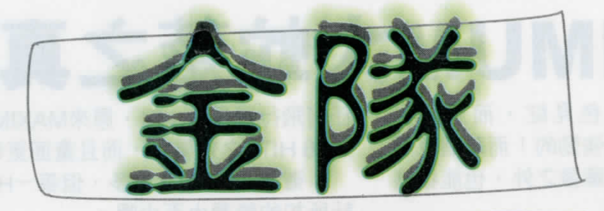




4


5





教育鳳凰腳！
老屈流星落！
——金家落

飛燕斬	↓儲↑＋B／D
半月斬	↓↙←＋B／D
飛翔腳	空中↓↘→＋B／D
空砂塵	↓儲↑＋A／C
流星落	←儲→＋B／D
★鳳凰腳	↓↙←↙→＋B／D（可以空中使用）

擔當：ZAC

有★的招式要在POWER MAX／能源見紅時才能使出

對主角隊

VS 草薙京
一開始便使出重流星落→輕流星落→輕流星落→輕流星落→輕流星落……

VS 二階堂 紅丸
先跳前使出飛翔腳，後接輕流星落→輕流星落→輕流星落→輕流星落……直至永遠。



VS 大門 五郎
先跳過去使出飛翔腳，後接輕流星落→輕飛燕斬，重複以上動作便可收拾他了。

對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD
先使出飛翔腳，後接輕流星落FOREVER！

VS ANDY BOGARD
與對付TERRY的方法一樣。但ANDY是會企定迎接流星落的。

VS JOE HIGASHI
跳前飛翔腳，着地輕流星落，他一有動作便立即出輕飛燕斬。

對龍虎隊

VS 坂崎獠
跳前飛翔腳，一着地便出輕飛燕斬。重複以上動作，便能斬死★崎獠。



VS 坂崎百合
先跳過去使出飛翔腳→輕流星落→輕流星落→輕流星落→輕流星落……直至永遠。

VS ROBERT GARCIA
對付方法與坂崎獠差不多。先跳前使出飛翔腳，着地後他一有動作便用輕飛燕斬斬他，若將他迫至版邊，他一擋完飛翔腳便立即使出輕飛燕斬。

對新・怒隊

VS LEONA
先退去版邊，待她使出X-CALIBER，並擋了後，可用超重擊或輕半月斬回敬。

對RALF
跳前飛翔腳，之後立即跳後再出飛翔腳，然後再跳後使出飛翔腳，便可踩死他了。



VS CLARK
與RALF的攻擊方法類似，故可用對付RALF的戰法來對付他。

對超能力戰士隊

VS 麻宮雅典娜
先使出飛翔腳→輕流星落→輕流星落→輕流星落……直至永遠。

VS 椎拳崇
先使出飛翔腳，後接輕流星落→輕流星落→輕流星落→輕流星落……至死方休。

VS 鎮元齋
不斷使出飛翔腳，便可踩死他。但要小心他的超必殺技轟爛炎砲。

對金隊

VS 金家藩
先蹲下等他攻擊，無論他是跳過來，使出飛翔腳或半月斬，便用飛燕斬斬他吧！如他使出流星落，在擋了第一下下段攻擊後便立即用飛燕斬截擊。

VS 陳國漢
先跳前使出飛翔腳，後接流星落→流星落→流星落……直至永遠。

VS 蔡寶奇
先與他保持距離，待他跳過來時便可用飛燕斬將他斬下來。



對新・女性格鬥家隊

VS 藤堂香澄
一開始使用重流星落，然後不停使用輕流星落便能屈死她的了。

VS 不知火舞
跳前飛翔腳→不停使出輕流星落便能擊敗她。而她很喜歡儲氣及「串你」，唔使教你點做呀嘛？

VS KING
方法有二：（一）待她使出SUPRISE ROSE時用飛燕斬將她擊落，或（二）待她使出SUPRISE ROSE時立即跳起用超重擊將她轟飛。若被她迫至版邊，在她使出SUPRISE ROSE時用前緊急迴避逃生。



對八神隊

VS 八神庵
仍是舊招，飛翔腳→輕流星落→輕流星落FOREVER！

VS MATURE
跳前用超重擊將她轟下吧！但要趁機儲氣來增強攻擊力。

VS VICE
對付方法可用回對MATURE之戰法。

對BOSS隊

VS GEESE HOWARD
連出輕流星落打下盤萬歲！



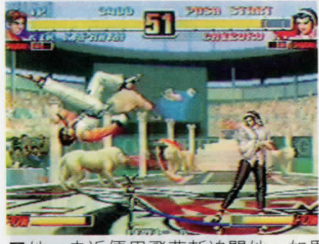
VS WOLFGANG KRAUSER
先跳前使出飛翔腳，之後不停使出輕流星落便行。



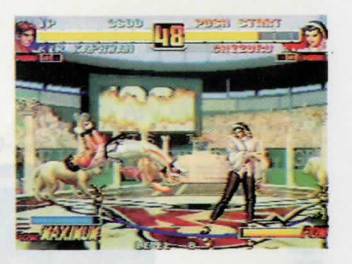
VS MR BIG
跳前飛翔腳，之後立即跳後使出飛翔腳→再跳後使出飛翔腳，重複上述動作便能踩死他的了。



VS CHIZUKU







■她一走近便用飛燕斬迫開她。如果斬中她，便儲氣，她再走近便再用輕飛燕斬……

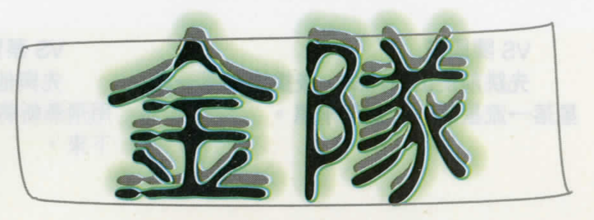
VS GOENITZ






■拉遠距離儲氣，（最好能儲到MAX）他走近便用重飛翔腳→輕半月斬→輕流星落迫開他，然後再跳開。他走近再用上述方法將他迫開。切記不可讓他儲滿氣。





鐵球粉碎擊	←儲→+A／C
鐵球大回轉	連按A／C
鐵球飛燕斬	↓儲↑+B／D
大破壞投	埋身→↘↓↙←→+C
★鐵球大暴走	↓↘→↘↓↙←+A／C

吼～！
用鐵球轟死你～～！
——陳國漢

擔當：指令魔人

對主角隊

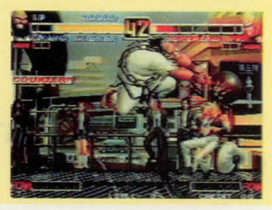
VS 草薙 京

可不斷使用埋身超重擊→CANCEL鐵球大回轉來攻擊，以「波波」的攻擊力，就算被擋着也會很快便「擋死」……更何況電腦間中會食一、兩下的攻擊？



VS 二階堂紅丸

如用前跳→空中超重擊的話，很快便可把他消滅，但要小心不要跳得太埋身，否則便打不中……但如各讀者想「玩吓嘢」，可以用重飛燕斬攻擊，他便會自動滾到飛起了的「波波」下面，甘願被「責死」。



VS 大門 五郎

十分簡單！不停的使用重鐵球大回轉便可以屈死他！



對餓狼傳說隊

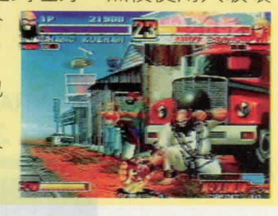
VS TERRY BOGARD

逼他埋身，使用超重擊→CANCEL重鐵球大回轉便可將他擊倒。



VS ANDY BOGARD

待他自己走到埋身，然後使用大破壞投（指令投），彈開了之後又再待他自己行過來，使用指令投……



VS JOE HIGASHI

使用重鐵球粉碎擊，奇在他竟然會硬食！！



對龍虎隊

VS 坂崎獠

只要打DOWN了他之後，在他面前待他起身時使用超重擊，他便會自動跳起硬食了其超重擊的了。

VS ROBERT GARCIA

當玩者連按C鍵——即使用重鐵球大回轉時，他便會用飛燕旋風腳飛過來吃的了。



VS 坂崎 百合

只要蹲在版邊，待她走過來埋身時便蹲下連按重拳，如被她擋了便再待她走過來；如中的話便會變成蹲下重拳→重鐵球大回轉的兩HITS連續技了。



對新·怒隊

VS LEONA

一直擋着直至她使出X-CALIBER後，便可任打了。



VS RALF

可不斷使用地上超重擊攻擊便可了。



VS CLARK

不斷的使用重鐵球大回轉吧！



對超能力戰士隊

VS麻宮雅典娜

不斷衝前使用超重擊→重鐵球大回轉便能打敗她了。



VS椎拳崇

也是一樣，使用超重擊→重鐵球大回轉就可收拾他了。



VS鎮元齋

用大跳躍到埋身，然後使用指令投便可。



對金隊

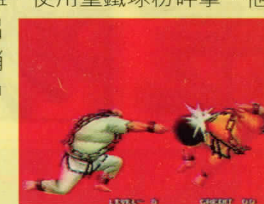
VS金家藩

在中距離使用地上超重擊，便有很大機會可以打中他的流星落……



VS陳國漢

可拉遠距離，使用重鐵球粉碎擊，他便會跟你一起出招，但會比你稍遲，所以會中招……



VS蔡寶奇

由於玩者的速度太慢，而蔡寶奇的速度也真太快，基本上可以用空中超重擊將他擊落，但成功機會不大，所以都是在被打至見紅時，使用鐵球大暴走衝過去，如打不中便立即用指令投吧！



對新·女性格鬥家隊

VS藤堂 香澄

跳過去用空中空振的超重擊引她出返技，着地時怎打也可以……



VS 不知火舞

可牆邊擋了她的飛鼠之舞之後，又是怎打也可以……



VS KING

擋了她的第一次SUPRISE ROSE攻擊後，她便會再次昇空，跟着便可以在空中任打了……



對八神隊

VS 八神庵

在牆邊一直擋，直至他使出葵花或焚鬼炎之後，便可以用指令投擊之。



VS MATURE

用小跳躍空中超重擊便可以將她擊落。



VS VICE

同樣地使用空中超重擊便可以了。



對BOSS隊

VS GEESE HOWARD

使用空中攻擊的空振來引他出招，然後落地任打。



VS WOLFGANG KRAUSER

可不斷使用指令投便可打敗他。

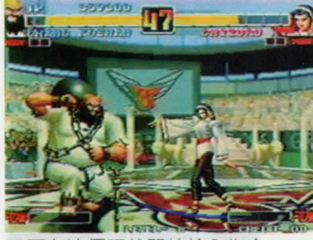


VS MR. BIG

同樣地使用指令投吧！



VS CHIZUKU



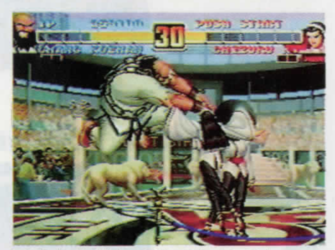
■可在這個距離開始輸入指令……



■使用指令投！



■或是在這個距離跳過去……



■轟她的對空攻擊下來也可以

VS GOENITZ



■如他出旋風便擋着



■當他行至適當距離便輸入指令

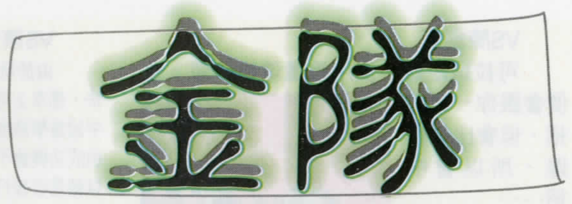


■來使用指令投



■如他追過來便跳後使用超重擊吧







擔當：指令魔人

龍卷疾風斬	↓儲↑＋A／C
飛翔空裂斬	↓儲↑＋B／D
飛翔腳	空中↓↘→＋B／D
旋風飛猿刺突	←儲→＋B／D
方向轉換	飛翔空裂斬或旋風飛猿刺突中 方向＋按掣
疾走飛翔斬	←儲→＋A／C

對主角隊

VS 草薙 京
不斷的使用後跳重飛翔腳便能打敗他。



VS 二階堂 紅丸
可以用大跳躍空中重拳攻擊，因為爪仔的空中重拳是可以打到他的對空攻擊的。



VS 大門 五郎
不停的使用重飛翔腳吧。



對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD
用跳到對手背後→空中重拳→蹲下重拳→重龍卷疾風斬這連招，便可擊倒他。



VS ANDY BOGARD
也是用回打TERRY的戰法便可



VS JOE HIGASHI
可擋了他的重HURRICAN PUNCH之後用重龍卷疾風斬還擊。



對龍虎隊

VS 坂崎 獠
對手背後→空中重拳→蹲下重拳→重龍卷疾風斬這連招仍然生效……



VS ROBERT GARCIA
用重龍卷疾風斬引他過來吧！（是，他是會自己過來中招的……）



VS 坂崎 百合
用輕龍卷疾風斬，她便會跳過玩者背後，這時再用重龍卷疾風斬打背脊吧。



對新·怒隊

VS LEONA
擋了她的X-CALIBER後便……



VS RALF
後跳重飛翔腳、後跳重飛翔腳、後跳重飛翔腳、後跳重飛翔腳……



VS CLARK
也是後跳重飛翔腳、也是後跳重飛翔腳、也是後跳重飛翔腳、也是後跳重飛翔腳……



對超能力戰士隊

VS麻宮雅典娜
蹲下擋着，直至她跳過玩者的頭上時，便用重龍卷疾風斬吧。



VS椎拳崇
用對手背後→空中重拳→蹲下重拳→重龍卷疾風斬這招仍可行。



VS鎮元齋
不斷的用重飛翔腳攻擊便可，但當他見紅時便要改用游擊戰法，因為他會用轟爛炎炮反擊……



對金隊

VS金家藩

對手背後→空中重拳→蹲下重拳→重龍卷疾風斬竟能成功……



VS陳國漢

不斷以空中攻擊開頭的強攻、連續技攻擊打他便可。



VS蔡寶奇

和他保持中距離，待他跳過頭頂時便可以任打了。



對新·女性格鬥家隊

VS藤堂 香澄

用空中超重擊引她出招，落地便任打。



VS 不知火 舞

擋了她的飛鼠之舞便可任打，而且當她在你面前儲氣時又可任打……



VS KING

擋了她的SUPRISE ROSE後便可用任何對空、空中攻擊打她了。



對八神隊

VS 八神庵

對手背後→空中重拳→蹲下重拳→重龍卷疾風斬又可以擊倒他。



VS MATURE

是用空中重拳便可打倒她了。



VS VICE

也是用空中超重擊便可打倒她了……



對BOSS隊

VS GEESE HOWARD

用空中超重擊空振引他出招，然後着地……



VS WOLFGANG KRAUSER

可放膽的跳過去攻擊，因為你跳得比較高，所以不用怕。



VS MR. BIG

一直蹲下擋着，直至他使用任何打不中你的近身攻擊時（因為實在太矮……），使用重拳→重龍卷疾風斬攻擊吧！



VS CHIZUKU



■大約在這距離……



■使用重龍卷疾風斬，逼她硬擋



■當收招時，因為彈開了，所以她不會打到你

■而且更有時會中招哩！

VS GOENITZ



■首先以不斷的重飛翔腳屈他體力



■當見紅時便不停的使出真！超絕龍卷真空斬及向前行屈他體力



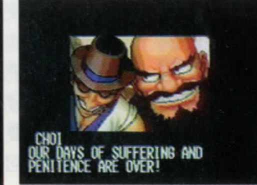
■而且他更有時會在你出超必時隱身……



■再在你的風中出現及被你擊中！

ENDING

KIM
REALLY. YOU DID GREAT!







■因為金曾說過這次是對蔡及陳的最後一次訓練，之後他們便會重獲自由，所以當打敗了GOENITZ之後，蔡及陳二人都因為能逃出金的「魔掌」而十分高興，更大笑起來！但金聽到他們的對話後，卻大發雷霆！莫非金想反口……？



新女性格鬥家隊

降破！降破！降破！——藤堂香澄

擔當：ZAC

降破	↓↘→＋A／C
空中降破	空中↓↘→＋A／C
白山桃	↓↙←＋A／C
滅身無投	←↙↓↘→＋B
殺掌陰蹴	←↙↓↘→＋D
龍卷槍打	埋身←↙↓↘→＋C
★超降破	↓↘→↓↘→＋A／C

對主角隊

VS 草薙 京

先在版邊以垂直跳超重擊攻之。若他使出R.E.D. KICK 或荒咬便立即用龍卷槍打→跳前超重擊空中追打這招來收拾他。

VS 二階堂 紅丸

不停地跳去用超重擊來轟死他吧！

VS 大門 五郎

不停跳前超重攻擊。若他衝過來便立即用跳塔起超重擊將他轟飛。

對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD

可用跳前重腳→龍卷槍打→跳前超重擊空中追打這連招。若迫到他埋版邊，便與他保持兩個身位連發輕降破吧。



■踢頭→龍卷槍打

VS ANDY BOGARD

不停使出重降破，將他迫至版邊便用輕降破連發來屈死他。



■我「拜」死你呀！

VS JOE HIGASHI

待他衝過來時便用龍卷槍打→前跳超重擊空中追打。重複以上動作便能打敗他的了。

■他喜歡衝過來被你龍卷槍打

對龍虎隊

VS 坂崎獠

先退至版邊，待他衝來或使出飛疾風腳後便可用蹲下重拳轟他吧！

VS ROBERT GARCIA

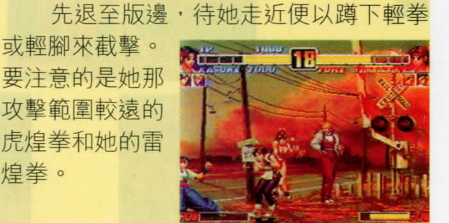
果然是百合的男友，可用回對百合的戰法。要小心他的飛燕旋風腳。他又很喜對在你面前儲氣或使出龍牙，這時可為所欲為了。



■點解佢會係我面前儲氣嘅？

VS 坂崎 百合

先退至版邊，待她走近便以蹲下輕拳或輕腳來截擊。要注意的是她那攻擊範圍較遠的虎煌拳和她的雷煌拳。



■為了勝利，可以不擇手段

對新・怒隊

VS LEONA

待她使出X—CALIBER 。擋了後便可好報答她的了。

■這是擋完X-CALIBER 的回禮

VS RALF

因他的攻擊方式與CLARK 十分相似，所以用回對CLARK 的戰法便行了。

VS CLARK

待他走近，使用站立重腳踢他。若他用前緊急迫避開你的重腳，便立即按掣撻他吧！

■站立重腳

對超能力戰士隊

VS 麻宮 雅典娜

不斷跳前用超重擊與她鬥轟。只要不讓她儲滿氣，你是一定可以轟死她的。



■我轟死你呀！

VS 椎拳崇

跳前重腳→龍卷槍打→跳前超重擊空中追打這連招已是夠收拾他了。



■龍卷槍打加空中超重擊追打是不變的定律

VS 鎮元齋

不停使出重降破。當他被迫至版邊時便改用輕降破連發來攻擊。唯一要小心的是他的回轉的空突拳。



■尊敬老人是美德

對金隊

VS 金家藩

只須不停跳前以超重擊攻擊，便可轟死他的了。

VS 陳國漢

先跳前用超重擊，著地接蹲下重腳，他便會被掃跌。重複以上動作便能將他轟倒的了。



■不知怎的，他會被掃跌

VS 蔡寶奇

先退至版邊。他一跳過來攻擊便用白山桃將之擊下。唯難度高在掌握出招時間方面。



■白山桃防空！

對新·女性格鬥家隊

VS 藤堂 香澄

不停使出重降破，將她迫至版邊後便與她保持兩國身位，再不停使出輕降破來打敗她吧。



■連續降破可使他GUARD CRUSH

VS 不知火舞

待她使出飛鼠之舞或必殺忍蜂，擋了便是反擊的時候了。



■擋完又是反擊機會

VS KING

待她使出SUPRISE ROSE 時，立即用跳超重擊將她轟下。重複以上動作便能獲勝。



■SUPRISE ROSE呀妳？

對八神隊

VS 八神庵

待他使出葵花或在近身使出焚鬼炎，站立擋了後便可反擊。



■昇完喳？到我反擊！

VS MATURE

不停跳前用超重擊轟她便行。



■我踩妳！

VS VICE

用回對付MATURE 的戰法便成。

對BOSS隊

VS GEESE HOWARD

跳過去，在高空按輕拳，引他會使出觸身投，著地便可任意攻擊的了。他又好喜對儲氣的，你知點做啦？



■儲氣？

VS WOLFGANG KRAUSER

先拉遠距離，待他使出BRITZ BALL時用大跳過去以超重擊將他轟下。重複以上動作便能將他擊倒。



■「串我」？

VS MR. BIG

不斷使出重降破，當將他迫至版邊便與他保持約兩個身位，再不停使出輕降破，便能打敗他的了。



■我拜死你呀！

VS CHIZUKU







■先以重降迫她到版邊，然後與她保時兩個身位，連發輕降破。若她跳過來，便用超重擊轟走她……

VS GOENITZ









■與他保時兩個身位距離，再不停用重降破，他便會一直擋就算他出超必，也會被降破擊中的。



新女性格鬥家隊

呵呵呵 呵呵～～ ——不知火 舞

擔當：ZAC

花蝶扇	↓↘→+A／C
龍炎舞	↓↙←+A／C
飛翔龍炎陣	→↓↘+B／D
飛鼠之舞	空中↓↙←+A／C或地上→↘↓↙←+A／C（按緊）
必殺忍蜂	←↙↓↘→+B／D
★超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+B／D

對主角隊

VS 草薙 京

先退至版邊，待他使出荒咬／毒咬／R.E.D KICK／琴月陽之後以蹲下重拳→重龍炎舞反擊。


■基本中的基本

VS 二階堂 紅丸

對付他，只須不停跳過去用超重擊，便可轟死他的了。


■我轟死你呀！

VS 大門 五郎

跳前超重擊，他擋格或閃避後用蹲下重拳→重龍炎舞攻擊。若他衝過來，便立即用後跳超重擊將他轟開。


■他衝過來就跳起轟走吧！

對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD

不斷用跳前重腳→蹲下重拳→重龍炎舞攻擊。將他迫至版邊後不停用輕龍炎舞連發來燒死他吧。


■重拳之後就要你着火！

VS ANDY BOGARD

先拉遠距離，再用必殺忍蜂衝過去。他擋後多數會用空破彈反攻。擋了便可用超重擊轟開他。重複以上動作便能打敗他的了。


■擋完空破彈便轟走這衰公！

VS JOE HIGASHI

先拉遠距離，再連發輕花蝶扇，他便會擋吓食吓的了。


■他對花蝶扇有情意結！

對龍虎隊

VS坂崎獠

先退至版邊，待他衝過來或使出燕子疾風腳後以蹲下重拳→重龍炎舞反擊。


■他喜歡衝過過來被打！

VS ROBERT GARCIA

退到版邊，他過來便用蹲下輕拳或輕腳攻之。他很喜歡在你面前儲氣或使出龍牙，這時你便可為所欲為。如擋了他的飛龍神腳，便可用必殺忍蜂反擊。


■必殺忍蜂追飛燕龍神腳

VS 坂崎百合

她一走過來便用輕龍炎舞燒她，她再走過來再用輕龍炎舞燒她……直至永遠。


■燒死一個小妹妹

對新・怒隊

VS LEONA

待她使出X-CALIBER 並擋格後，便可任意地反擊了。


■又反擊

VS RALF

待他走近，用輕龍炎舞燒他，他再走近，便再用輕龍炎舞燒他……直至永遠。


■火燒人

VS CLARK

因其攻擊法與RALF 類似，故可回對RALF 的戰法。

對超能力戰士隊

VS 麻宮 雅典娜

跳前重腳→蹲下重拳→重龍炎舞這連招很有用。她會被燒死的。

VS 椎拳崇

不停用跳前重腳→蹲下重拳→重龍炎舞這連招便可打敗他的了。

■我燒死你呀！

VS 鎮元齋

拉遠距離不停放出輕花蝶扇便行。但要小心其回轉的空突拳。

■喜歡踩扇

對金家隊

VS 金家藩

可以跳過去用超重擊轟他，或將他迫至版邊後不停以輕龍炎舞來燒他。

VS 陳國漢

與他拉遠距離，再不停放出輕花蝶扇他便會擋吓食吓的了。但要小心他的鐵球粉碎擊。



■通常他都跳不過花蝶扇的

VS 蔡寶奇

待他跳過來時便以飛翔龍炎陣恭候大駕吧！

■跳？我燒！

對新．女性格鬥家隊

VS 藤堂 香澄

不停使出龍炎舞，將她迫至版邊後便不停以輕龍炎舞連發攻擊，她便會以反技來反龍炎舞而被燒死的了。

■有種妳就返個龍炎舞！

VS 不知火 舞

待她使出飛鼠之舞或必殺忍蜂。擋了後便可用蹲下重拳→重龍炎舞反擊。



■擋完就反擊

VS KING

簡單。待她使出SUPRISE ROSE 時以垂直跳超重擊將她轟下或用飛翔龍炎陣燒她便行。



■我燒妳個SUPRISE ROSE！

對八神隊

VS 八神庵

待他在你面前使出葵花三段或焚鬼炎，站立擋了後便可反擊。



■你昇天，我反擊

VS MATURE

無話可説，不停以跳前超重擊攻擊來轟死她吧！



■我轟妳這賤婦！

VS VICE

同是RUGAL 的秘書，所以可以用回對付MATURE 的戰法。

■我轟死妳呀！

對BOSS隊

VS GEESE HOWARD

先退至版邊。待他在你面前使出DOUBLE 烈風拳或重邪影拳後以蹲下重拳→重龍炎舞反擊。他很喜歡在你面前儲氣的，你知點做啦？



■咁近出DOUBLE烈風拳？你冇嘢吖嘛？

VS WOLFGANG KRAUSER

先拉遠距離儲氣，在他使出BRITZ BALL 時以大跳躍跳過去以超重擊轟他。他是很喜歡「串你」的，這時你想點都得了。

■喜歡「串人」的帝皇，唔打對唔住自己

VS MR. BIG

可先用跳重腳→蹲下重拳→重龍炎舞這招。將他迫至版邊後，便以連發輕龍炎舞來燒死吧。



■燒死一個光頭佬

VS CHIZUKU









■她一接近便出輕龍炎舞，再走近又出輕龍炎舞……有時她被燒中的。

VS GOENITZ









■先拉遠距離放輕花蝶扇，便會隱身到你身旁。這時便用蹲下重拳→重複以上動作便可打敗他的了。



新女性格鬥家隊

姨媽個仔！（VENOM STRIKE）——KING

VENOM STRIKE	↓↘→+B/D
DOUBLE STRIKE	↓↘→↓↘→+B/D
TRAP SHOT	→↓↘+B/D
TORNADO KICK	→↘↓↙←+B/D
SURPRISE ROSE	→↓↘+A/C
MIRAGE KICK	←↙↓↘→+B/D
★ILLUSION DANCE	↓↘→↘↓↙←+B/D

擔當：ZAC

對主角隊

VS 草薙 京
先退至版邊，以垂直跳超重擊將他迫開。在他使出R. E. D. KICK或荒咬後便可反擊。


■垂直跳超重擊轟走你呀！

VS 二階堂 紅丸
站定。他一走近便用地上超重擊將他轟開。重複以上動作便能打敗他的了。


■咪埋嚟呀！

VS 大門 五郎
拉遠距離，不停使出重DOUBLE STRIKE 便可波死他的了。

■我睇你避得幾耐！

對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD
先拉遠距離，再不停使出重DOUBLE STRIKE 便行。他是很喜對「串你」及儲氣的，你知點做啦？

■個波飛到嚟仲儲氣……

VS ANDY BOGARD
先使出輕MIRAGE KICK，他擋了後會使出空破彈。擋完便可用超重擊轟走他。重複以上動作便行。


■擋完你就知味道

VS JOE HIGASHI
先拉遠距離，再不停放出重DOUBLE STRIKE。若他跳過未或用黃金之腳跟「跨波」過來，便用超重擊轟走他吧。

■食波吧！

對龍虎隊

VS 坂崎 獠
退至版邊，無論他衝過來，跳過來或使出飛燕疾風腳，一律均以蹲下重拳對付。平均每ROUND 他都要暈兩次……

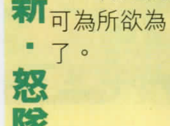
■咦？你暈咗呀？

VS ROBERT GARCIA
先退至版邊，他一走過來便以蹲輕腳掃他。但要小心他的飛燕旋風腳。擋了他的風燕龍神腳後便可用MIRAGE KICK反擊。他又好喜歡在你面前儲氣的……


■為了勝利，可以不擇手段……

VS 坂崎 合百
她是ROBERT 的女友，所以請用回對付ROBERT 的戰法。

對新・怒隊



VS LEONA
待她使出X-CALIBER，擋了後便可為所欲為了。


■擋完又反擊

VS CLARK
RALF的戰友，就用對付RALF的方法收拾他吧。



■踢你塊面！

VS RALF
站定。待他走近，使用站立重腳踢佢塊面。而站立重腳亦可防空……

對超能力戰士隊

VS 麻宮 雅典娜
先以蹲下輕腳引她，待她跳到你身後便立即用超重擊轟走她。重複以上動作便能獲勝。


■跳？我轟！

VS 椎拳崇
拉遠距離，不停使出重DOUBLE STRIKE 便行了。


■我波你！

VS 鎮元齋
果然是師徒，請用回對椎拳崇之戰法來對付他。

對金隊

VS 金家藩

不停跳前用重腳踢他吧！但記緊儲氣來增加攻擊力。



■跳前重腳插你！

VS 陳國漢

拉遠距離不停使出DOUBLE STRIKE來屈他體力便行。但要小心他的鐵球粉碎擊。



■「波波」擋波擋死咗……

VS 蔡寶奇

待他跳過來時便以TORADO KICK 昇他吧！



■跳？我昇！

對新・女性格鬥家隊

VS 藤堂 香澄

先使出重VENOM STRIKE，將她迫至版邊後便與她保持半個畫面距離，不停放出重DOUBLE STRIKE 便可屈死她的了。



■DOUBLE STRICK 屈死少女事件

VS 不知火 舞

待她使出飛鼠之舞或必殺忍蜂。擋了便立即可反擊的了。



■擋完便反擊

VS KING

待她使出SUPRISE ROSE 時立即跳走，用超重擊將她轟下便行。



■連自己都不放過

對八神隊

VS 八神庵

先退到版邊。待他在你面前使出葵花或焚鬼炎。站立擋了後便是報恩之時。



■葵花？

VS MATURE

跳前超重擊連發！



■超重擊！

VS VICE

請用回對付MATURE的戰法。



■超重擊呀！

對BOSS隊

VS GEESE HOWARD

先退至版邊，待他在近身使出DOUBLE烈風拳、重邪影拳或飛翔日輪斬，擋了後便可用超重擊將其轟飛。



■擋完又是反擊時

VS WOLFGANG KRAUSER

不停使出跳前重腳→後跳重腳。記緊趁空擋儲氣，而他又很喜歡儲氣及「串你」的。點做唔使講啦？



■「串我」？

VS MR. BIG

拉遠距離，再不停使出重DOUBLE STRIKE 便可屈死他的了。



■過嚟呀？



VS CHIZUKU VS GOENITZ ENDING







■她一接近，就放輕VENOM STRIKE，她再走近又再放VENOM STRIKE……直至永遠。









■先拉遠距離，放一個輕VENOM STRIKE，他便會隱身到你身邊，那就撻鬼佢吧！然後再敦輕VENOM STRIKE，他又會再隱身





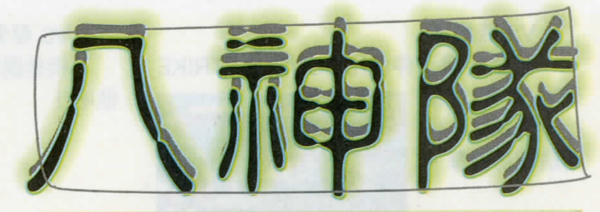




■三人勝了便回阿KING的ILLISION慶祝。阿舞說有一件禮物送給KING，那就是KING那受了傷的弟弟JAN，見自己弟弟已康復後，KING喜極而泣……







嘿嘿嘿嘿……哈哈哈哈……呀哈哈哈哈哈……
——八神庵。

擔當：ZAC

一百式・焚鬼炎 →↓↘＋A／C
二百一十二式・琴月陰 →↘↓↙←＋B／D
一百二十七式・葵花 ↓↙←＋A／C×3
一百零八式・驅闇炎 ↓↘→＋A／C
屑風 埋身←↙↓↘→＋C

★禁一千二百一十一式・八稚女 ↓↙←↙↓↘→＋A／C

對主角隊

VS 草薙 京
擋了荒咬或大蛇薙後便可用琴月陰反擊。擋了R.E.D. KICK 後便可用超重擊轟走他。

VS 二階堂 紅丸
不停跳前用超重擊來轟死他吧！

VS 大門 五郎
拉遠距離，不停使出輕驅闇炎→重琴月陰。若他閃避了琴月陰，便立即用蹲下輕腳連發來迫開他。重複以上動作便能收拾他的了。


■你閃我就掃你

對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD
仍是驅闇炎連發→琴月陰→焚鬼炎。他是很喜歡「串你」及儲氣的。



VS ANDY BOGARD
先拉遠距離，放出輕驅闇→重琴月陰。他一擋了琴月陰便立即使出焚鬼炎吧。


■鬥波？傻仔嚟哦！

VS JOE HIGASHI
先拉遠距離，再不停使出輕驅闇炎。若他跳過來便立即跳前用超重擊轟走他吧。


■擋完焚鬼炎她便會跳起讓你昇

對龍虎隊

VS 坂崎 獠
戰法有二：（1）拉遠距離，先放輕驅闇炎→重琴月陰→輕焚鬼炎。（2）退至版邊，他一走過來或使出飛燕疾風腳後便用蹲下重拳攻擊。


■做乜儲氣？

VS ROBERT GARCIA
拉遠距離放出驅闇炎。他會與你「鬥波」，但通常他都會出得較慢而中招的。如擋了他的飛燕龍神腳，便可用琴月陰還擊。另外，他很喜歡在你的面前儲氣的……


■一出完琴月陰就立即出焚鬼炎！

VS 坂崎 百合
待她走近便使出輕焚鬼炎。若她擋了後她會立即跳前。所以若她擋了便立即再出多一次輕焚鬼炎便行。


■跳？我轟你！

對新・怒隊

VS LEONA
可在擋她了她的X-CALIBER後反擊。而她是很喜歡蹲下擋葵花的第三擊的……


■她愛葵花

VS RALF
可用回對CLARK的戰法便行。

VS CLARK
先衝前用超重擊轟他，擊中後再衝前，在他起身時再出超重擊，重複以上動作便可轟死他的了。


■我撞死你！

對超能力戰士隊

VS 麻宮 雅典娜
先放出輕驅闇炎，她跳過來便用焚鬼炎對付她吧。

■跳呀嘻！

VS 椎拳崇
先使出輕驅闇炎→重琴月陰。他通常都會中琴月陰的。若他擋了，便用焚鬼炎燒他吧！


■他愛琴月陰

VS 鎮元齋
拉遠距離，不停使出輕驅闇炎，他就會擋吓食吓的給燒死的了。

■他會踩火



對金隊

VS 金家藩

不停跳過去用超重擊將他轟死吧！



■我轟死你呀！

VS 陳國漢

輕驅闇炎→重琴月陰→焚鬼炎，不變的定律。

VS 蔡寶奇

待他跳過來時便用焚鬼炎燒他吧！



■我昇你呀！

對新・女性格鬥家隊

VS 藤堂 香澄

一邊行前，一邊使出驅闇炎。將她迫到版邊後，在放出驅闇炎後，便使出蹲下重腳→焚鬼炎，她便會被燒著的了。



■蹲下重腳→輕焚鬼炎，她是打不到你的。

VS 不知火 舞

待她使出飛鼠之舞或必殺忍蜂吧。你可在她出招時用焚鬼炎截擊或在擋格後反擊。順帶一提，花蝶扇是打不中八稚女的……



■擋完妳就知死！

VS KING

可在她使出SUPROSE ROSE 時用焚鬼炎反擊或立即跳起用超重擊將之擊下。



■我轟散的個SUPRISE ROSE呀！

對八神隊

VS 八神庵

待他在近身使出焚鬼炎或葵花三段，站立擋格後便可反擊。

VS MATURE

請用回對付金家藩的戰法便行。

VS VICE

用回對付MATURE 的戰法便成。

對BOSS隊

VS GEESE HOWARD

先退至版邊，待他在近身使出DOUBLE烈風拳／重邪影拳或飛翔日輪斬後便可反擊。另外，他很喜歡儲氣這動作的……



■又儲氣？

VS WOLFGANG KRAUSER

先拉遠距離，待他使出BRITZ BALL時立即用大跳躍跳過去用超重擊轟他吧！他是很喜歡「串你」及儲氣的。



■放波？

VS MR. BIG

不停使出驅闇炎，若他跳過來便用地上超重擊將他轟回去。



■跳過嚟？唔知死！

VS CHIZUKU







■她一走近，就放輕驅闇炎，再走近就再放驅闇炎……直至永遠……

VS GOENITZ



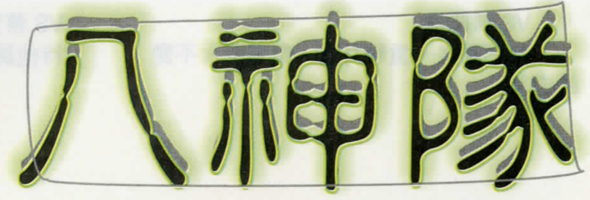






■拉遠放驅闇炎，他會隱身到你身旁，這時便撻他吧！（圖為重腳撻）重複以上動作便可打敗他的了。





八神隊

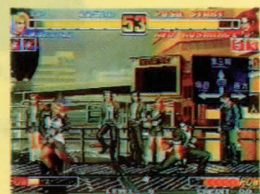
噢呵~~ 舒服吧？~—— MATURE

DEATH DOWNER ↓↙←+A／C×3
METAL MASSACRE ↓↙←+B／D
DESPAIR →↓↘+A／C
DECEASER ←↙↓↘→+A／C
★HEAVEN'S GATE ↓↙←↙↓↘→+B／D

擔當：ZAC

對主角隊

VS草薙京
擋了他的荒咬／毒咬／琴月陽／R.E.D KICK後使用超重擊反擊。而他也很喜歡儲氣及「串你」的。



VS二階堂 紅丸
對付這傢伙不必仁慈！不停跳前用超重擊轟他吧！

■你做乜儲氣？

VS大門五郎
跳前超重擊→站立超重擊便能打敗他。若他衝過來，便立即跳起用超重擊轟走他吧！

對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD
METAL MASSACRE→彈後→METAL MASSACRE→彈後→METAL MASSACRE→彈後→METAL MASSACRE…



■他又喜歡以後緊急迴避來中METAL MASSARCE

VS ANDY BOGARD
先以METAL MASSACRE衝過去，他擋了便會使出空破彈反擊。擋了便立即用站立超重擊反擊……



■空破彈？

VS JOE HIGASHI
使用METAL MASSACE→重DESPAIR，他擋後多數會以TIGER KICK昇天任打的。



■點解你昇天？

對龍虎隊

VS 坂崎 獠
先退至版邊，無論他衝過來或用燕子疾風腳攻過來，也可用站立超重擊將他轟走，每ROUND他至少要暈一次……



■打暈了他，你想點郁得。

VS ROBERT GARCIA
先退至版邊，待他走過來時用蹲下輕拳連打攻擊。但要小心的飛燕旋風腳。如擋了他的飛燕龍神腳，便可用METAL MASSACRE反擊的了，而他又好喜歡在你面前儲氣的……



■METAL MASSARCE 追飛燕龍神腳

VS 坂崎 百合
METAL MASSACRE→彈後→METAL MASSACRE→彈後→METAL MASSACRE→彈後→METAL MASSACRE…



■擋吧！擋吧！

對新．怒隊

VS LEONA
後她使出X-CALIBER，擋了後便可隨意反擊的了。



■X 我？擋完妳就知！

VS RALF
待他走近，便用站立超重擊將他轟開，若他跳過來，便又用站立超重擊將他轟走。直至永遠。



■哎喲！轟暈了他呢！

VS CLARK
請用回對付RALF 的戰法……

對超能力戰士隊

VS麻宮雅典娜
先用蹲下輕拳連發來引她，當她跳到你背後對時便用站立超重擊將她轟走，重複以上動作便能等將她擊倒。



■跳去我後面？我轟死你！

VS椎拳崇
METAL MASSACRE→站立超重擊→METAL MASSACRE→站立超重擊→METAL MASSACRE→站立超重擊→METAL MASSACRE……



■唉，做乜郁呢？

VS鎮元齋
跳前重拳→蹲下重拳→跳前重拳→蹲下重拳→跳前重拳→蹲下……但要小心他的轟爛炎炮。



■蹲下重拳掃趺阿伯



對金家隊

VS金家藩

不停使出跳前超重擊轟他吧！你一定能轟死他的，信我！

VS陳國漢

METAL MASSACRE→彈後→METAL MASSACRE→彈後→METAL MASSACRE→彈後→MERTAL……但要小心他的鐵球粉碎擊。

VS蔡寶奇

可用回對付麻宮雅典娜的戰法，而他在高興地玩方向轉換時，也是一個打爆他的好機會。

對新・女性格鬥家隊

VS 不知火 舞

擋了她的必殺忍蜂或飛鼠之舞後，便能反擊，最好用站立超重擊。



■郁？我轟走妳！

VS 藤堂 香澄

先以METAL MASSACRE衝過去，她擋後一有動作便立即用站立超重擊截擊……重複以上動作便能收拾她的了。



■擋完又是反擊時

VS KING

待他使出SUPRISE ROSE時，便立即用跳起超重擊將她轟下吧！



■SUPRISE ROSE？嘿！

對八神隊

VS八神庵

等待他在近身使出焚鬼炎或葵花的機會。站立擋了後便可反擊的了。



■你又昇天？

VS MATURE

不斷跳前超重擊轟他吧！記緊在打跌她後儲氣，增加攻擊力。

VS VICE

用回對付MATURE的戰法便行。



■噢，我不是有心的！

對BOSS隊

VS GEESE HOWARD

擋了他的DOUBLE烈風拳可用METAL MASSACRE反擊，若在版邊，待他近身使出DOUBLE烈風拳／重邪影拳／飛翔日輪斬／烈風拳後便可反擊。另外，他是很歡儲氣的……



■咁近出招，即是要我反擊啦？

VS WOLFGANG KRAUSER

先拉遠距離，待他使出BRITZ BALL時立即用大跳躍跳過去以超重擊轟他。而這帝皇是好喜歡「串你」及儲氣這兩個動作的。



■你放波，我過來！

VS MR.BIG

METAL MASSACRE→彈後→METAL MASSACRE→彈後→METAL MASSACRE→彈……



■擋吧！擋吧！擋格FOREVER！

VS CHIZUKU







■先用METAL MASSABCE 衝過去，後接站立輕腳，他便會被擊中。重複以上動作便行，但最好得閒「串一串她」，不要讓她滿氣。

VS GOENITZ



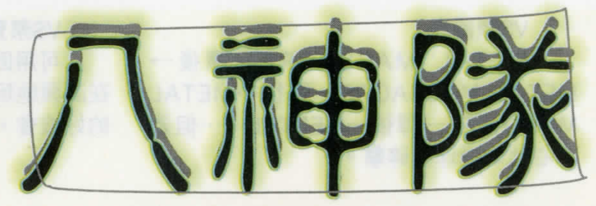






■先拉遠距離他放風時便用重METAL MASSARCE衝過去，之後立即大跳去，他再出風又再衝過去，直至永遠。





嘿嘿，
高興吧？
——VICE

OUTRAGE	↓↙←+B／D
RAVE FEST	空中↓↙←+B／D
GORE FEST	埋身→↘↓↙←+C
DA CIDE	←↙↓↘→+A／C
★NEGATIVE GATE	埋身→↘↓↙←↘↓↙←+C

擔當：ZAC

對主角隊

VS草薙京
先站至版邊。若他近身使出荒咬／毒咬／R.E.D KICK／琴月陽，擋了便用GORE FEST反擊。



VS二階堂 紅丸
不停跳前狠狠地用空中超重擊來轟死他吧！

■又一名俊男想我擁抱他……

VS大門五郎
用回對紅丸之戰法便行。如他衝過來，便立即用跳起超重擊轟走他吧！

對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD
先使用跳前輕腳→GORE FEST這連招。擊中後便走到他面前，待起身時使出站立輕腳→GORE FEST，然後又再走到他面前，在起身時便出站立輕腳→GORE FEST……重複上述動作便行。


■你好靚仔呢！

VS ANDY BOGARD
與他保持兩個身位，使出站立重拳，他走近再用站立重拳，再走近便又用站立重拳……重複以上動作，他便會被抓死的了。


■他對站立重拳情有獨鍾。

VS JOE HIGACHI
在他衝過來時便可用GORE FEST將他擒下。之後當然是站立輕腳→GORE FEST→站立輕腳→GORE FEST FOREVER啦！


■又一被屈受害者。

對龍虎隊

VS坂崎獠
待他衝過來時用GORE FEST，之後再在他面前連用站立輕腳→GORE FEST來屈他。


■衝過來？未死過乎？

VS ROBERT GARCIA
先退至版邊，待他衝過來時用蹲下輕拳發來反擊，但要小心的飛燕旋風腳。另外，他很喜歡在你面前儲氣的。

VS坂崎百合
可待她衝過來時用GORE FEST來與她的百烈掌鬥快又或退至版邊，待她衝過來時用蹲下輕拳連按來攻擊。

■為了勝利，可以不擇手段

對新・怒隊

VS LEONA
擋了她的X-CALIBER便是報恩之時。


■噢，X完我要受我打啊

VS RALF
待他走近，使用GORE FEST將他擒下，他再走近便再用GORE FEST……直至永遠。


■他喜對被撻

VS CLARK
待他走近時便用站立重腳踢他，重複以上動作便可踢死他的了。


■站立重腳撐你塊面

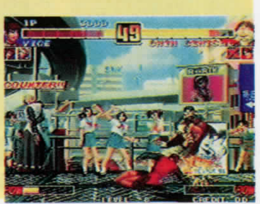
對超能力戰士隊

VS麻宮 雅典娜
請用回對付蔡寶奇之戰法。

VS椎拳崇
待他走近便用GORE FEST擒下他，之後便可用近身站立輕腳→GORE FEST來屈撻了。


■擋完呢腳我就要「擁抱」你……

VS鎮元齋
跳前重拳→蹲下重拳→跳前重拳→蹲下重拳→跳前重拳……但要小心他的轟爛炎炮。


■阿伯殺手……

對金隊

VS金家藩
不斷跳前用2-HITS空中重擊轟死他吧！

VS陳國漢
請用回對付RALF之戰法，但要小心他的鐵球粉碎擊。


■如果屈撻，他會反撻

VS蔡寶奇
以蹲下輕拳引他，待他跳到你後面時便用蹲下重拳將他掃跌。重複上述動作便能獲勝。


■跳呀嗱，我掃你！

對新·女性格鬥家隊

VS藤堂 香澄
與她保持兩個身位的距離，然後不停使出D A CIDE，這樣便可丟死她的了。


■我丟死妳！

VS不知火舞
擋了她的飛鼠之舞或必殺忍蜂後便可用GORE FEST反擊，之後便又是近身站立輕腳→GORE FEST屈撻的時候了。


■擋完又是反擊時

VS KING
待她使出SUPPISE ROSE時便跳起用超重擊轟她吧！VICE的空中超重擊是有2HITS的！


■我個空中超重擊有2 HITS㗎！

對八神隊

VS 八神庵
站立擋了他的近身葵花或焚鬼炎後，便可為所欲為的了。



VS MATURE
不斷跳前用空中2-HIT超重擊來轟死她吧！

■噢，是葵花！我要擁抱你啊……

VS VICE
可用回對付MATURE的戰法。

對BOSS隊

VS GEESE HOWARD
先退至版邊，擋了他的烈風拳／DOUBLE烈風拳／邪影拳／飛翔日輪斬便可反擊。他很喜歡在你面前儲氣……


■有時，DA CIDE 是可截擊烈風拳的。

VS WOLFGANG KRAUSER
先拉遠距離，待他使出BRITZ BALL時便用大跳躍跳過去以超重擊將他轟下。他又很喜歡「串你」及儲氣的……


■放波？未死過？

VS MR .BIG
跳過去用超重擊。如果著地點夠近，便可用GORE FEST來擒下他，重複以上動作便能打敗他了。


■咪埋嚟，我會擁抱你的！

VS CHIZUKU





■待她接近便用GORE FEST，再接近便再用GORE FEST……直到永遠。

VS GOENITZ






■他一接近便用GORE FESR，再走近便再用GORE FEST……直到永遠。

■GOENITZ 透露，若八神庵接解到他的邪惡力量（OROCHI POWER），八神便會喚醒自己體內的「瘋狂的血」（RIOT OF BLOOD）。八神庵終於失去控制，並幹掉了（好似）MATURE 和 VICE……

ENDING





少年街霸2

STREET FIGHTER ZERO 2

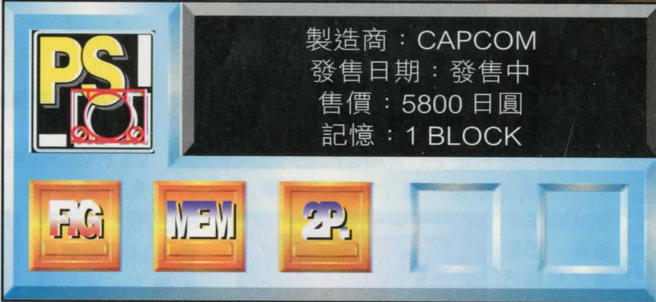
COM CO.,LTD.

通往完全格鬥家之道（中）

系統篇

撰文：「格鬥王」幕後黑手 FUKUDA& 喬丹

上期已為各位初步剖析了《少年街霸2》的基本遊戲系統，以及介紹了每位登場角色的背景及必殺技，今期開始將會較深入地研究《ZERO 2》裏的特別操作系統，並且開始探討例如連續技那種趣味課題，再加上火速登場的SATURN《ZERO 2》試版，相信各《ZERO 2》玩家一定會喜歡。

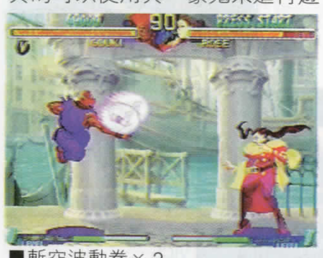


超驚異！使用隱藏人物「真．豪鬼」之謎



■在選人畫面中只可選用真．豪鬼

上期出書後不久，在坊間已流傳了一個有關使用真．豪鬼（有人叫他做超級豪鬼，不過根據CAPCOM的官方資料，其正式名稱應該是真．豪鬼）的金手指密碼，經本刊專人測試後發現真的可以使用真．豪鬼來進行遊戲，由於本刊一直以來的宗旨是「有料必報」，因此在有關使用真．豪鬼的秘技還未正式公佈前，先在這裏告訴大家這個密碼吧。


■斬空波動拳×2

首先，接上PS專用ACTION REPLAY到主機後開啟電源，接着自行設定新的金手指密碼（使用ACTION REPLAY的方法請自行參閱說明書），無需設定任何MASTER CODE，而這個ACTION REPLAY CODE是[80197CA2 1400]，輸入後只要把密碼儲回ACTION REPLAY並選擇使用這密碼來進行遊戲，便可在遊戲中選用真．豪鬼。

真．豪鬼的招式和豪鬼大致上一樣，除衣服的顏色改變了外，他的斬空波動拳則由1個波動拳變為2個，並且減去了阿修羅閃空的硬直時間，令幻之秘奧義「阿修羅閃空—瞬獄殺」變成可能，單憑以上幾點就知道真．豪鬼的實力是如何強橫。

另外，原本在街機版可以使出而在PS版廢除了的無限OC時


■「滅」字為証，真．豪鬼登場！


■OC啟動

間，亦可經ACTION REPLAY做手腳重現在PS上，輸入方法和剛才一樣無需MASTER CODE，只要輸入ACTION REPLAY CODE [80197E9E 0000]後進行遊戲，便可實行無限時間的OC，而較特別的是當對手被擊倒後，只要一直保持他是在被攻擊狀態（無法落地），便可不斷打中他直到停止攻擊為止。


■留意清楚：對手體力已變成0還是在捱打狀態

80197CA2 1400→真．豪鬼現身
80197E9E 0000→無限OC時間

鳴謝：CAPCOM ASIA CO.,LTD.

特報！SS《少年街霸2》試版測試報告！





製造商：CAPCOM
發售日期：9月14日
售價：5800日圓

在96年8月18日舉行了香港區的街機版《少年街霸2》比賽，冠軍誰屬亦已塵埃落定了，不過大家又有沒有留意到，當日在會場是展出了SS的《ZERO 2》試版呢？不管你當日有沒有到場觀看，現在也可以看到有關SS版《ZERO 2》的資料和與PS版的比較。

畫面大小比較

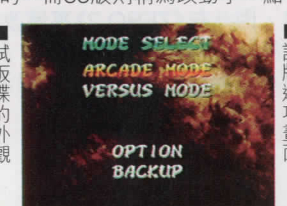
以下3幅圖片分別是PS版《ZERO》、PS版《ZERO 2》及SS版《ZERO 2試版》的戰鬥畫面，驟眼望過去會發現角色大小並沒有差別，而留意清楚兩部機種的《ZERO 2》在能源BAR和角色代表圖像（畫面正上方的大頭相）的擺位，是有明顯分別的：PS版的畫面配置是以街機版為準的，而SS版則稍為改動了一點。


■ PS版《ZERO》 ■ PS版《ZERO 2》 ■ SS版《ZERO 2》

遊戲系統

由於同樣是《ZERO 2》的關係，因此SS版的遊戲系統基本上是和PS版完全一樣的，而這試版只提供了ARCADE模式、對戰模式、OPTION畫面以及BACK UP畫面這四個選項，至於TRAINING模式則尚未加設上去。


■試版碟的外觀




■試版選項畫面

ARCADE模式

和PS版完全一樣，所有特別元素（如亂入者等）都被收錄下來，不過因試版關係所以就算打爆機也沒有ENDING畫面出現。



■和PS版大同小異的選人畫面



■遊戲相當暢順 ■打爆機也無ENDING畫面看

對戰模式

相比起PS的對戰模式，SS版的最大差別是其選擇角色畫面，以全文字選項取代了PS版的角色代表圖像畫面，真令人有點失望，不過可能是因為試版的關係。希望到正版推出時會變回PS版那樣吧。



■與PS版不同的是有底色



■全文字的選人畫面



■連隱藏版面也一拼收錄

OPTION畫面

SS試版OPTION畫面的選項和PS版沒有太大分別，基本上是相同的。

讀碟時間

相信各位讀者最有興趣的，莫過於是SS版的讀碟時間了。根據測試顯示，PS版的《ZERO》由開始遊戲（在主畫面按START選擇ARCADE模式）至出現選人畫面（非讀碟時間如畫面的淡入、淡出則不計算）需要13秒，PS版《ZERO 2》需要6秒，而SS《ZERO 2》試版則需要8秒；另外在出現顯示下一名對手的畫面，直到和他對戰的讀碟時間，PS版《ZERO》需要15秒，PS版《ZERO 2》需要10秒，而SS《ZERO 2》試版則需要9秒。

總括來說，雖然表面上SS版《ZERO 2》的讀碟時間好像很長，不過由於是試版的關係，這些數據是不能作準的。

■ NOW LOADING……

絕對不是播片的OPENING！

PS版《ZERO 2》的開場動畫是利用了街機版的片段，由於是播片的關係所以畫面質素較差，不過SS版的OPENING卻是重新製作的，因此其質素比起PS版不知好了幾多倍。不過，可能是試版的關係，在火引彈那一幕沒有了爆花，以及隆與拳在草叢上那一幕、腳是踏了出草外面的等，感覺怪怪的。





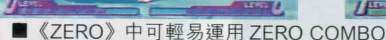


＊以上SS版圖片均是開發中版本。

《少年街霸2》與《少年街霸》在系統上的分別

在1995年6月推出的《少年街霸》，在日本與香港等地引發了很大的迴響，而在9個月後所推出的《少年街霸2》，更令CAPCOM的格鬥熱潮到達繼《街霸2》後的另一個高峰。雖然表面上兩隻遊戲無論在畫面上與玩法都極為相似，不過其遊戲系統在幾方面是經過改良的，因此若以《ZERO》那時的常識來玩《ZERO 2》的話，便無法完全駕御這隻出色的遊戲。在這個「系統為先、技術為後」的格鬥遊戲年代裏，各位若想對《ZERO 2》有更深入的認識，不妨先細讀下文。





■《ZERO》中可輕易運用 ZERO COMBO

一. 大幅度削除ZERO COMBO

在《少年街霸》裏，最常用的技巧絕對不是必殺技，而是被稱為ZERO COMBO的連續技。由《魔域戰士》開始流傳下來的連續技打法，是以「以大接小」的基礎來發展的，即是説輕拳→中拳→重拳或是輕腳→中腳→重腳這類極基本的連續技。經過《ZERO》一役後，可能是CAPCOM有關方面發現這種極易使出但破壞力驚人的ZERO COMBO有點問題，因此在《ZERO 2》便將它大幅度削除，除了凱的武神獄鎖拳和元的喪流部份招式外，現在其餘角色極其量都只能做到輕拳／輕腳連打。







■《ZERO 2》極其量只能做到輕腳駁重腳

二. 改變受身的起身位置



■《ZERO》DOWN 迴避的位置是固定的

在《ZERO》中，不論按輕拳／中拳／重拳來執行受身指令，其效果都是同樣向前滾動一段距離的，在某程度上失去了奇襲的效用，因此在《ZERO 2》裏便改良了這一點，受身後的站立位置是以所按拳掣的輕重來決定。另外，原本在《ZERO》裏被SC擊中後可以執行受身的設定亦取消了，詳細內容請參閱後文。



■《ZERO 2》可自行決定 DOWN 迴避起身點



三. 增強了ZERO COUNTER

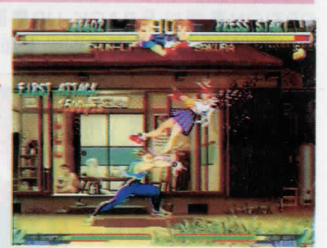
上集每位登場角色都只有一款ZC，因此在應用層面上效用不大，事關相信沒有一招能夠同時打擊上、中、下段吧。為了使戰況更為激烈，同時令這個構思甚佳的反擊系統能得以發揚光大，在《ZERO 2》裏CAPCOM便為每人增添至2款ZC（拳、腳），將其實用性增強。舉個例説，拳的ZC（拳）是對空用的昇龍拳，而ZC（腳）則是對地用的超長上段踢，這兩種截然不同的ZC令玩者有更大的自由度去選擇，增加遊戲的趣味性。



■《ZERO》每人只得 1 款 ZC



■《ZERO 2》每人有 2 款不同的 ZC



■ ZC（拳）主要是上段／對空用



■ ZC（腳）主要是中／下段攻擊

四. 自動模式之革新

《ZERO 2》的自動模式和前作的最大分別，莫過於自動防禦次數方面。《ZERO》在每ROUND限制了自動防禦的次數，當過了這個數目後自動防禦系統便會失效，相反《ZERO 2》則改變了這種設定為無限自動防禦，不過在防禦基本技時也會扣去不少能源的。另外，在《ZERO》的自動模式中貯滿LV.1 SC能源的時間是和正常模式的LV.1 一樣，而《ZERO 2》則是和正常模式的LV.3 需要同樣時間。還有一點，就是在自動模式中使用SC，除了無敵時間大大削減外，對手更可作出空中防禦。

■《ZERO》有限制自動防禦次數



■《ZERO 2》就算擋到基本技也會扣去能源

五. ORIGINAL COMBO

《ZERO 2》裏最值得討論的題目可算是OC了，不過由於版位的關係，這個題目將會在下期才和各位深入探討，敬請留意。

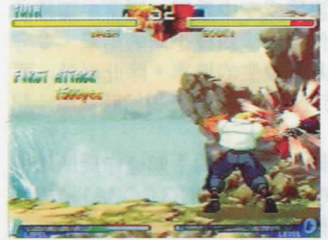
特殊系統分析・壹

空中防禦

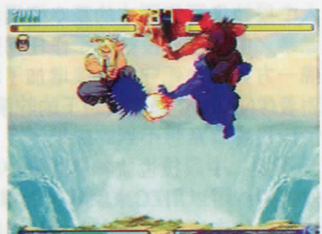
由《少年街霸》開始，CAPCOM正式替《街霸》系列加入了新的防禦系統——空中防禦，這不但減低了在跳躍時被對手擊中的機會率，在戰術層面上能夠令戰況更為激烈，整體來說可算是一項較成功的新設系統。不過，針無兩頭利，現在就讓各位看清楚實行空中防禦的必要條件與及其正確用途吧。

首先，在空中時只要有按過掣進行攻擊，便不可作空中防禦。第二，空中防禦只會對空中攻擊（普通技）有效，對所有地上攻擊（普通技）都是無效的，舉個例說任何角色的空中重擊都可以在空中擋格的，但蹲下重擊（如隆的蹲下重腳）便不可在空中防禦的，因此便出現了強行令對手空中防禦→硬食蹲下掃腳的公式。

在必殺技方面，假如以昇龍拳做例子，剛起動的輕昇龍拳由於在攻擊判定出現後，角色還是停留在地面上的，因此是空中防禦不能，而在起動後因為角色已移動至半空，變成了空中攻擊，所以是空中防禦可能；基本上大部份的輕對空必殺技都擁有這種特性。



■ NASH 的 SONIC BOOM→SPINNING BACK KNUCKLE 組合是著名的空中防禦破壞技



■天魔豪斬空可以作空中防禦



■在空中是無法防禦地面攻擊的



■以空中防禦擋住了對手的飛行道具



■屈招：先逼對手在空中防禦



■然後以地面攻擊打中仍未落地的對手

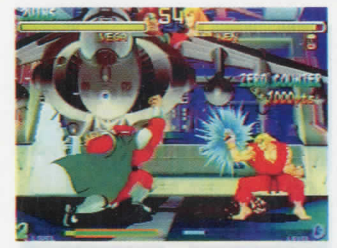
另一方面，除了NASH的SONIC BREAK、豪鬼的天魔豪斬空及元的狂牙這一類空中攻擊外，所有SUPER COMBO都是空中防禦不能，不過若以簡易模式使出的便沒有這種限制。

至於飛行道具（必殺技、SUPER COMBO）方面，除了在剛放出的一瞬間是空中防禦不能外，基本上都是空中防禦可能的。還有，全部打擊系的ZERO COUNTER都是空中防禦不能的。

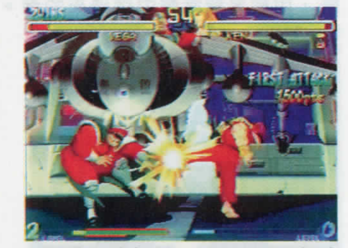
最後，在OC中所有空中防禦可能技依然可以防禦。

ZERO COUNTER

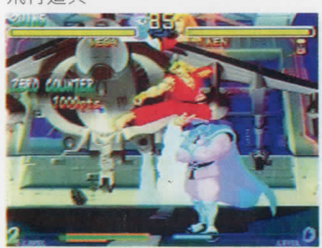
除了空中防禦外，ZERO COUNTER（ZC）亦是由《少年街霸》開始引入的全新系統，相比起其他同樣有類似反擊系統的格鬥遊戲，《ZERO》的ZC在設計構思及實用可行性上有其過人的優點，除了能有效地保障使用者避免遭受對手用必殺投／SC來屈擋至死外，限制使用次數亦令只守不攻的拖延時間打法失效，對進攻者較為公平，



■拳的基本戰法：先擋了對手的飛行道具……



■然後以攻擊判定超強的 ZC（腳）反擊！



■ VEGA 的 ZC（腳）是移動技



■ ADON 的 ZC（腳）是對空攻擊

再加上在《ZERO 2》的修訂及改良，使ZC變成一種更合理、更實際的進攻／防守系統。



■ ROLENTO 的 ZC（腳）和 VEGA 一樣是移動技

要使用ZC，基本條件是最少要有SC LEVEL 1的能源，因為每使用一次ZC，便會消耗1個SC LEVEL能源。只要在擋格對手攻擊、雙方均在硬直時4/60秒內輸入ZC指令（←↙↓＋拳／腳），便能向對手作出拳、腳甚至的反擊，而不論按輕拳或重拳效果也是一樣的。正常來說，ZC（拳）主要用來防空，而ZC（腳）則是作地面攻擊，但也有個別的例子。

在18名角色中，主要來說ZC可分為3大類別：普通打擊技、防禦不能技、移動類型技。普通打擊技是指只要被擋格一方，能夠及時輸入防禦指令便可擋到ZC，例如以下段防禦來抵擋隆的ZC（腳）。防禦不能技是指被擋格者所無法防禦的ZC，例如ZANGIEF和ROSE的投技ZC（拳），或ADON與VEGA的打擊技ZC（拳）等。移動類型技是指使用者在成功輸入ZC後，會作出毫無攻擊力的移動，如ROLENTO及VEGA的ZC（腳）等，通常用途是逃到對手的背部來使用OC。

中段技

由《STREET FIGHTER》開始，CAPCOM一直以來的格鬥遊戲，都是循着只有上段技及下段技的路線走(嚴格來說，空中攻擊蹲下防禦不能也只算是中段技的雛型)，直到強調中段技的《VIRTUA FIGHTER》出現，令到各大格鬥遊戲生產商意識到，中段技能夠將原本的傳統二擇攻擊方式，衍生成為三擇、四擇甚至是五擇的複習模式，令埋身戰更為緊張、激烈，至於其實際對業界的影響性與及在戰略層面上的架構，因篇幅關係不會在此詳細探討，請見諒。

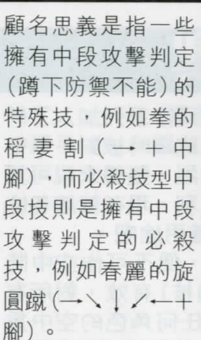
在《ZERO 2》裏，是保留了由上集起已被廣泛使用的中段技，而能夠使用的中段技可分為特殊技型和必殺技型。特殊技型中段技，


■中段技是不可以蹲下防禦的


■唯有站立防禦才可擋着中段技


■NASH的JUMPING SOBAT出招時間極長……


■可看準空隙擊中他



顧名思義是指一些擁有中段攻擊判定(蹲下防禦不能)的特殊技，例如拳的稻妻割(→＋中腳)，而必殺技型中段技則是擁有中段攻擊判定的必殺技，例如春麗的旋圓蹴(→↘↓↙←＋腳)。



■中段技的唯一盲點：可用ZC輕易破解

一般來說，中段技是為了取代舊有的攻擊模式、以增加奇襲效果的中級技巧。在《SF 2》推出初期，普遍的人都會以空中重腳→蹲下中腳→波動拳這種一度被稱為「黃金連續技」為基本戰法，要知道當對手瞭解這打法後，只需要像機械人那樣記住：站立→蹲下→蹲下的防守方式，便可輕易擋到這連招，而所扣去的只是擋去一記波動拳的體力。為了要令戰況更加激烈，加入中段技後可使剛才的基本連續技演變成空中重腳→蹲下中腳接波動拳／中段技／投技／不作任何動作，最少四種不同的結果，令守備一方更難去死守，直接增加了埋身戰發生的機率。除此以外，面對着像NASH這類經常蹲下的貯系防守專家，在雙方對峙時偶爾一記中段技會有意想不到的效果。

不過，中段技也並非像想像中無敵，事關當對手知道你要使用中段技時，可以用ZC來反擊，而像NASH的JUMPING SOBAT這種虛位極多的中段技，基本上可趁其出招時或收招後攻擊，因此要緊記不可濫用中段技，以免失去了奇襲的效果。

受身

《ZERO 2》和現今普遍格鬥遊戲一樣，設定了俗稱「解摚」的受身系統，目的是為了避免因投技而造成極大損傷。今次在這裏和各位討論的，除了針對有關投技的投技受身外，還有在中招彈開／空中防禦彈開着地前的DOWN回避系統。

在投技受身方面，只要在被對手捉住的一瞬間(5/60秒內)，按↑及↓以外的任何一個方向掣＋中拳／重拳，便可從對方手中逃脱，而體力只會被扣掉原來的一半左右。不過，這只是對普通投技和空中投技有效，對必殺投技如ZANGIEF的SCREW PILE DRIVER是無效的。

DOWN回避是指被擊中了會彈開兼且會DOWN的招式如拳的輕昇龍拳與NASH的中SOMERSAULT SHELL，或是不會DOWN的如春麗的鶴腳落(↘＋重腳)、元(忌流)的蹲下輕腳和櫻的春風腳(地上命中)，或進行了空中防禦後，在着地那一刻改變體勢的動作，以在最快時間內重新組織攻勢。

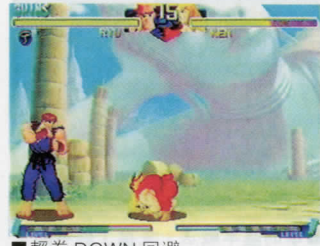


■SC是其中一種無法進行DOWN回避的招式

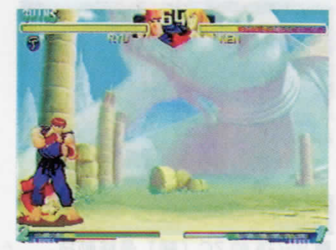
至於使用DOWN回避的條件，就是在中招彈開／空中防禦彈開直至着地之前輸入←↙↓＋拳，便可因應所按拳掣的輕重來決定起身位置。不過，有部份招式是不可作DOWN回避的，分別是普通投技、空中投技、必殺投技、ZC和SC等，而在投技受身中與被擊中了不會DOWN的ZC，例如在半空中了春麗的ZC(拳)，同樣也不可作DOWN回避。

在按拳掣的輕重方面，如果按輕拳來作DOWN回避，便可在着地位置停下來，立刻使用昇龍裂破等SC來擊中跳過來追擊的對手；而中或重拳則會稍為向前滾動，以避開對手的飛行道具追擊或閃到其背後反擊。附圖的DOWN回避起身位置，是以站在畫面最左邊的隆，用輕昇龍拳擊中跳過來的拳。


■投技受身


■輕拳 DOWN 回避


■中拳 DOWN 回避


■重拳 DOWN 回避

拳 KEN

朋友、宿敵、像火一樣熾熱的男子！

編集者：喬丹

威力被削弱了角色，輕昇龍拳的起手無敵時間雖然較長，但其橫向移動和攻擊力較弱，作為連續技使用還是利用中或重的昇龍拳組合吧。另外，拳的ZERO COUNTER（腳）攻擊範圍很大，能作為對飛行道具的反擊。

基本戰法

[1]前跳重腳→站立中腳（1 HIT）／蹲下中腳→重昇龍拳／波動拳

[2]在攻擊的範圍內使出蹲下中腳（HIT中後）→波動拳

[3]拉開距離連續使用波動拳，待敵人跳過來時使出昇龍拳／蹲下掃腳

[4]以空中龍卷旋風腳作突進，再駁[2]

■要好好利用龍卷旋風腳啊！

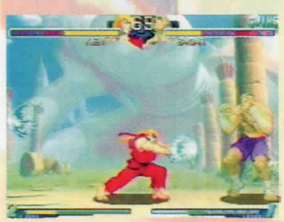
特別戰法

對NASH／ZANGIEF／SODOM

守在畫面邊使用蹲下輕拳／腳，對方跳過來時以昇龍拳／蹲下重拳截擊。

對ROLENTO

以戰法[2]和[3]為主要攻擊，他使用大跳／彈牆跳近時都有足夠時間使出昇龍拳擊之。



■避開 TIGER SHOT 後便可使出波動拳

■閃到背後去了，又是反擊的時候

對BIRDIE／元

主要攻擊為戰法[3]，當元近身戰時則以[2]的打法。

對SAGAT

以戰法[4]避開TIGER SHOT攻擊，埋身時可用回[2]或距離約半個畫面蹲下避開TIGER SHOT再以重波動拳攻擊。

對豪鬼

以基本的前跳重腳→蹲下中腳→波動拳攻擊，有SC LEVEL時可用空中龍卷旋風腳→昇龍裂破。

對VEGA

以較遠的距離使出波動拳，他會閃到玩者的背後，這時便是攻擊的好時機。

■不滿足現狀的拳繼續艱苦的修練

對CPU戰出場次序

次序	第1人	第2人	第3人	第4人	第5人	第6人	第7人	第8人
1	櫻	ROLENTO	ADON	ZANGIEF	元	SAGAT	凱	
2	櫻	NASH	ZANGIEF	凱	ROLENTO	豪鬼	春麗	
3	春麗	DHALSIM	SODOM	ROLENTO	NASH	櫻	ADON	
4	元	ROSE	DHALSIM	SAGAT	ZANGIEF	春麗	VEGA	
5	凱	DHALSIM	ROSE	ROLENTO	SODOM	BIRDIE	元	
6	ROLENTO	凱	元	BIRDIE	櫻	VEGA	ROSE	
7	ROLENTO	SODOM	凱	櫻	SAGAT	VEGA	豪鬼	
8	NASH	ZANGIEF	ADON	元	ROSE	SAGAT	DHALSIM	隆
9	NASH	DHALSIM	ROSE	ZANGIEF	凱	BIRDIE	元	
10	ADON	元	BIRDIE	櫻	VEGA	SODOM	春麗	
11	ADON	BIRDIE	元	ROSE	DHALSIM	豪鬼	ZANGIEF	
12	ZANGIEF	春麗	ROLENTO	VEGA	DHALSIM	SAGAT	NASH	
13	DHALSIM	SODOM	櫻	ADON	元	春麗	ZANGIEF	
14	SODOM	櫻	ADON	DHALSIM	BIRDIE	ROLENTO	NASH	
15	BIRDIE	ROLENTO	春麗	DHALSIM	凱	櫻	VEGA	
16	ROSE	ZANGIEF	NASH	元	ADON	櫻	SAGAT	

亂入角色：火引彈

VEGA

帝皇！極惡的精神力戰士

編集者：喬丹

VEGA最有利的武器可算是其極高的機動力，所以避免在招式上與對手硬碰而採取較有利的遊擊戰便成為了基本的戰法，至於他的LV.3 PSYCHO CRASHER能做成的強大破壞力便是進攻中不可缺少的招數。另外，DOUBLE KNEE PRESS除了作為突進技使用外，用之為對空的招式亦是相當不俗的。



■VEGA 站立重腳對空非常有效

基本戰法

[1]前跳重腳→站立重腳（第一HIT擊中後CANCEL）→重DOUBLE KNEE PRESS

[2]與對手保持約半個畫面的距離使出站立中腳，對方跳近時以站立重腳截擊

[3]守在一邊使出輕PSYCHO SHOT，如對方跳近時以站立重腳截擊

[4]在擋格敵人的突進技／滑鏟腳後使出DOUBLE KNEE PRESS／PSYCHO CRASHER

■中／重的 DOUBLE KNEE PRESS 使用性較高

特別戰法

對元／BIRDIE／ADON

守在一邊使出輕PSYCHO SHOT，如對方跳近時以站立重腳截擊。

對櫻

擋格她的春風腳後反擊。

■阿隆最後落在VEGA的手上

對SODOM／ZANGIEF／NASH

蹲下輕腳／拳→（對方跳近時）站立重腳／蹲下重拳

對ROLENTO

以戰法[3]為基礎，當他彈牆後，玩者可用重DOUBLE KNEE PRESS在他落地時作出截擊。

對隆／豪鬼

以戰法[3]為基礎，可多主動「跳波」攻擊，如能逼他在畫面邊用戰法[2]亦可。

對拳

基本上與隆相似，等待他的昇龍拳／昇龍裂破落空再進攻吧。

對SAGAT

主要以戰法[1]「跳波」攻擊，另可在他放出TIGER SHOT之前用蹲下重腳截擊／之後把他鏟跌。

對凱

後跳引他用疾驅，落地後立刻使出DOUBLE KNEE PRESS。

對CPU戰出場次序

次序	第1人	第2人	第3人	第4人	第5人	第6人	第7人	第8人
1	火引彈	SODOM	春麗	ZANGIEF	DHALSIM	SAGAT		
2	春麗	火引彈	元	BIRDIE	ADON	ZANGIEF		
3	豪鬼	ROLENTO	凱	ZANGIEF	春麗	DHALSIM		
4	元	火引彈	櫻	SODOM	春麗	ROLENTO		
5	拳	DHALSIM	BIRDIE	ROLENTO	春麗	SAGAT		
6	櫻	豪鬼	元	春麗	ZANGIEF	ADON		
7	凱	ZANGIEF	SAGAT	ROLENTO	SODOM	火引彈		
8	ROLENTO	凱	ZANGIEF	ADON	拳	DHALSIM	ROSE	隆
9	ROLENTO	SODOM	SAGAT	元	凱	豪鬼		
10	ADON	櫻	豪鬼	拳	DHALSIM	春麗		
11	ADON	櫻	BIRDIE	DHALSIM	凱	元		
12	ZANGIEF	拳	火引彈	SAGAT	ROLENTO	凱		
13	DHALSIM	ADON	豪鬼	ZANGIEF	凱	BIRDIE		
14	SODOM	元	拳	DHALSIM	BIRDIE	ROLENTO		
15	BIRDIE	ROLENTO	SODOM	元	SAGAT	DHALSIM		
16	SAGAT	DHALSIM	ADON	火引彈	元	ZANGIEF		

亂入角色：NASH

ROSE

吸收對手飛行道具吧

編集者：FUKUDA

可攻可守的ROSE除了擁有能吸收／反彈對手飛行道具的SOUL REFLECT外，能有效作空中截擊的AURA SOUL SPARK及AURA SOUL THROW亦令防守戰更為容易，除此以外新增的SOUL SPIRAL在連續技的運用上也佔了不可或缺的位置。總而言之，ROSE比起上集是進化了不少的。



■站立重拳擁有極強的對空攻擊判定

■對SAGAT只要用SOUL REFLECT便可

基本戰法

[1]跳過對方飛行道具後空中重拳／擋格對手攻擊→蹲下／站立重拳→重SOUL SPIRAL。

[2]站立重拳擁有相當強的對空攻擊判定，可代替SOUL THROW來打擊空中敵人

[3]ZERO COUNTER（拳）地面攻擊→LV.2 AURA SOUL THROW／LV.2 AURA SOUL SPARK／OC狀態下輕與重SOUL SPIRAL連發

[4]當打DOWN敵人後，保持在距離對手大約2個身位左右，趁他起身前放出重SOUL SPARK，利用頸巾的長度困着對手令他中波。

特別戰法

對隆

後跳誘敵→SOUL THROW／站立重拳。

對凱

後跳誘敵→站立重拳／SOUL SPARK／SOUL SPIRAL。

■擋格對手攻擊後可用連續技擊之

對BIRDIE

保持距離對手大約2個身位，不斷使用站立重腳。

對ADON／火引彈／元

輕與中SOUL SPARK交替發射。

對SAGAT

以SOUL REFLECT反彈他的TIGER SHOT／GROUND TIGER SHOT，不消5發他便會氣絕。

對櫻／DHALSIM

基本戰法[1]。

對ZANGIEF

蹲下輕攻擊誘敵→站立重拳。

■ROSE最後也無法封住VEGA的邪惡力量

對CPU戰出場次序

次序	第1人	第2人	第3人	第4人	第5人	第6人	第7人	第8人
1	火引彈	隆	ROLENTO	凱	DHALSIM	BIRDIE		
2	火引彈	NASH	元	隆	DHALSIM	SODOM		
3	櫻	BIRDIE	火引彈	ADON	ROLENTO	凱		
4	櫻	ADON	DHALSIM	拳	ZANGIEF	NASH		
5	春麗	火引彈	SODOM	元	拳	ZANGIEF		
6	元	SODOM	櫻	BIRDIE	ROLENTO	隆		
7	凱	櫻	ADON	元	春麗	ZANGIEF		
8	隆	DHALSIM	春麗	ZANGIEF	NASH	ROLENTO		
9	拳	ROLENTO	BIRDIE	櫻	凱	DHALSIM	SAGAT	VEGA
10	ZANGIEF	隆	DHALSIM	SODOM	櫻	ADON		
11	DHALSIM	拳	ZANGIEF	ADON	元	春麗		
12	ROLENTO	凱	ZANGIEF	火引彈	NASH	拳		
13	SODOM	ROLENTO	隆	春麗	DHALSIM	火引彈		
14	BIRDIE	元	拳	凱	櫻	SODOM		
15	NASH	櫻	BIRDIE	ROLENTO	春麗	元		
16	ADON	火引彈	ZANGIEF	NASH	隆	元		

亂入角色：豪鬼

ADON

攻擊路線異常刁鑽的泰拳手

編集者：FUKUDA

縱使沒有任何飛行道具，ADON的快速攻擊亦能令對手透不過氣來，而重JAGUAR KICK更可以在近距離有效地破壞敵方攻勢。不單如此，極難破解的JAGUAR TOOTH同樣是ADON的殺着，因此只要好好保持攻擊節奏，要打敗對手亦不是一件難事。



■RISING JAGUAR對空效果不錯

基本戰法

[1]當對手放出飛行道具時，可用中JAGUAR KICK（中距離）或重JAGUAR KICK（近距離）來跳波兼打擊對方。

[2]擋格對手攻擊→站立中拳→重RISING JAGUAR／JAGUAR VARIED ASSAULT。

[3]ADON的站立重腳擁有極強的攻擊判定，可截擊跳過來的敵人。

[4]ADON的ZERO COUNTER比較特別，拳是用來截擊地面攻擊，而腳則是對空技。

■JAGUAR TOOTH是SAGAT的剋星

特別戰法

對隆／凱

後跳／垂直跳誘敵跳過來→RISING JAGUAR。

對SODOM／ROSE

等待對手跳過來用RISING JAGUAR。

■待拳的昇龍裂破空振（落空）後，以連續技或SC解決他吧

對SAGAT

擋格對手攻擊→重JAGUAR TOOTH擊中→重覆。

對VEGA

等敵人跳過來用RISING JAGUAR；如果他用PSYCHO CRASHER則以ZERO COUNTER（腳）反擊。

■豪鬼將ADON的對手擊倒

對豪鬼

靠近牆角，引他行過來用輕JAGUAR TOOTH截擊。

對元

有節奏的站立輕腳誘他跳過來，以RISING JAGUAR截擊；用輕腳是因為有80%機會可破解元的普通腳技／慘影。

對BIRDIE

保持距離對手大約2個身位，不斷使用站立重腳。

對CPU戰出場次序

次序	第1人	第2人	第3人	第4人	第5人	第6人	第7人	第8人
1	火引彈	ZANGIEF	櫻	DHALSIM	ROLENTO	元		
2	火引彈	SODOM	春麗	ROLENTO	元	ROSE		
3	春麗	ROLENTO	BIRDIE	元	凱	櫻		
4	元	ROSE	火引彈	SODOM	櫻	BIRDIE		
5	櫻	BIRDIE	元	凱	ZANGIEF	春麗		
6	凱	ZANGIEF	春麗	DHALSIM	SODOM	火引彈		
7	拳	DHALSIM	SODOM	櫻	NASH	ZANGIEF		
8	ZANGIEF	拳	ROLENTO	春麗	元	凱		
9	ZANGIEF	凱	櫻	NASH	ROLENTO	拳	隆	SAGAT
10	NASH	火引彈	ROSE	ZANGIEF	春麗	DHALSIM		
11	NASH	火引彈	ZANGIEF	櫻	SODOM	ROSE		
12	DHALSIM	拳	ROLENTO	BIRDIE	火引彈	NASH		
13	ROLENTO	春麗	ZANGIEF	拳	DHALSIM	SODOM		
14	SODOM	元	NASH	DHALSIM	ROSE	ROLENTO		
15	BIRDIE	櫻	凱	ROLENTO	拳	元		
16	ROSE	DHALSIM	NASH	櫻	BIRDIE	元		

亂入角色：VEGA

SODOM

以超強連續技掛帥的武者

編集者：FUKUDA

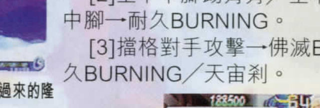
簡單、正接、易用、破壞力強的連續技是SODOM的主要武器，在埋身戰中往往可憑兩、三次COMBO來令對手氣絕，適合初學者練習連續技。話雖如此，對投技有信心的玩家可利用佛滅BUSTER或耐久BURNING來應付對手，總括來說是一名易有易用、難有難用的角色。



■一記連續技可減去對手差不多五分一的體力



■以中地獄SCRAPE可輕易擊中跳過來的隆



基本戰法

[1]擋格對手攻擊→蹲下重拳→重地獄SCRAPE。

[2]空中中腳踢背脊／空中重腳→站立中腳→耐久BURNING。

[3]擋格對手攻擊→佛滅BUSTER／耐久BURNING／天宙剎。

■垂直重腳→站立重腳是對元的基本戰法

特別戰法

對櫻／DHALSIM

不要強行截擊春風腳／DRILL KICK，應待對手硬直時用戰法[1]反擊。

對春麗／ROSE／SAGAT／VEGA

跳過對手飛行道具後空中重拳→蹲下重拳→重地獄SCRAPE。

對元

以垂直跳重腳→站立重腳去踢他，踢中後不斷重覆便可。

對豪鬼

打DOWN他後，趁他起身前跳到其背後誘他出豪昇龍拳，待他落地用戰法[1]對付之。

對BIRDIE

保持距離對手大約2個身位，不斷使用站立重腳。



■SODOM與E·本田互相角力

對隆／凱

保持和對手半個畫面距離，後跳誘敵→中地獄SCRAPE（對凱要用重地獄SCRAPE）。

對CPU戰出場次序

次序	第1人	第2人	第3人	第4人	第5人	第6人	第7人	第8人
1	櫻	ZANGIEF	DHALSIM	元	豪鬼			
2	櫻	NASH	火引彈	元	VEGA			
3	櫻	BIRDIE	元	ROSE	ADON			
4	火引彈	BIRDIE	DHALSIM	NASH	SAGAT			
5	火引彈	NASH	元	ZANGIEF	ROSE			
6	元	ROSE	ZANGIEF	春麗	SAGAT			
7	元	春麗	DHALSIM	BIRDIE	NASH			
8	春麗	火引彈	BIRDIE	SAGAT	DHALSIM	ROLENTO	隆	凱
9	ZANGIEF	ADON	櫻	BIRDIE	VEGA			
10	ZANGIEF	ADON	櫻	NASH	春麗			
11	DHALSIM	ROSE	櫻	ADON	BIRDIE			
12	DHALSIM	春麗	ZANGIEF	ROSE	豪鬼			
13	BIRDIE	櫻	ADON	春麗	元			
14	NASH	DHALSIM	ROSE	火引彈	ZANGIEF			
15	ADON	ZANGIEF	NASH	火引彈	櫻			
16	ROSE	元	春麗	DHALSIM	火引彈			

亂入角色：拳

元 GEN

操作難度極高的暗殺者！

編集者：FUKUDA

元師傅擁有喪流（同時按拳×3）及忌流（同時按腳×3）兩種不同的武功，在對戰層面上可算是有較大的自由度去作出攻擊，不過其大部份招式的攻擊判定都較弱及空隙較多，因此便要謹慎地出招。在整體上，由於相性關係喪流的使用比率相對忌流為高，因此下述的攻略要點是以喪流為主的。



■待凱硬直時最好以慘影來招呼他

■看準敵人跳過來時用慘影來截擊

基本戰法

[1]由於元是《少年街霸2》中僅有可使用ZERO COMBO的角色之一，因此能夠純熟運用ZERO COMBO是百利而無一害的。至於元的基本ZERO COMBO有站立輕拳→站立中拳→站立重拳、站立輕腳→站立中腳→站立重腳及蹲下輕腳→蹲下中腳→站立重腳等等。

[2]空中中腳→站立中拳→逆瀧。要注意逆瀧的最高HIT數分別是6、7及8 HITS，而要做到這HIT數是需要在昇起第1下24/60秒（街機版數值）後，才有節奏地按其餘HIT數，即是「腳……腳、腳、腳、腳腳腳腳」，否則只可做到2~4 HITS。

[3]蹲下重腳有頗強的攻擊判定，用來對付跳過來的敵人效果不錯。

■站立重腳的攻擊判定也不差

特別戰法

對ROLENTO

等他跳過來用逆瀧／檔格後用戰法[1]。

對豪鬼

主攻以戰法[1]攻擊他，當他跳起時可用慘影截擊。

■元最後也無法戰勝病魔

對SAGAT

看準他用TIGER SOHT／GROUND TIGER SHOT時以忌流．蛇穿擊之。

對ADON

擋格後用戰法[1]。

對ROSE

前跳空中重腳→蹲下中腳→站立重腳；她跳過來用慘影。

對隆／凱

後跳誘敵→逆瀧／慘影。

對CPU戰出場次序

次序	第1人	第2人	第3人	第4人	第5人	第6人	第7人	第8人
1	櫻	BIRDIE	火引彈	SAGAT	ZANGIEF	拳	VEGA	
2	櫻	VEGA	火引彈	ROLENTO	SAGAT	BIRDIE	DHALSIM	
3	火引彈	ADON	櫻	SODOM	ROSE	DHALSIM	SAGAT	
4	凱	ZANGIEF	SAGAT	ROSE	櫻	NASH	隆	
5	隆	ROLENTO	ADON	ZANGIEF	NASH	火引彈	DHALSIM	
6	拳	DHALSIM	NASH	櫻	SODOM	ROLENTO	ROSE	
7	ADON	櫻	SODOM	拳	VEGA	ZANGIEF	凱	
8	ADON	櫻	BIRDIE	凱	DHALSIM	隆	ROLENTO	豪鬼
9	ROLENTO	ROSE	ZANGIEF	凱	DHALSIM	隆	BIRDIE	
10	DHALSIM	NASH	櫻	BIRDIE	ADON	ROLENTO	隆	
11	ZANGIEF	拳	ROLENTO	ADON	BIRDIE	VEGA	NASH	
12	SODOM	ROLENTO	凱	VEGA	火引彈	ZANGIEF	隆	
13	BIRDIE	火引彈	ROSE	DHALSIM	VEGA	隆	ZANGIEF	
14	ROSE	ZANGIEF	拳	NASH	ROLENTO	ADON	SODOM	
15	SAGAT	SODOM	DHALSIM	拳	ZANGIEF	凱	火引彈	
16	NASH	DHALSIM	SODOM	ROLENTO	凱	ROSE	ZANGIEF	

亂入角色：春麗（SF 2服裝）

連續技精選集

RYU 隆

1. 空中重腳→蹲下中腳→重波動拳
TOTAL 3 HITS

■踢頭

■掃腳

■波

2. （畫面邊）空中重腳→站立中拳→LV.2 真空龍卷旋風腳→LV.1 真空波動拳
TOTAL 14 HITS

■畫面邊空中重腳

■站立中拳

■LV.2 真空龍卷旋風腳

■LV.1 真空波動拳

KEN 拳

1. 空中重腳→站立中腳（1 HIT）→重昇龍拳
TOTAL 5 HITS

■空中重腳

■站立中腳第 1 HIT

■立刻CANCEL使用重昇龍拳

■5 HITS！

2. （畫面邊）空中中腳踢背脊→蹲下輕腳×2→LV.3 神龍拳
TOTAL 17 HITS

■空中中腳踢背脊

■蹲下輕腳

■LEVEL 3……

■SHIN~RYU~KEN！

CHUN-LI 春麗

1. 空中重拳→蹲下中腳→重氣功拳
TOTAL 3 HITS



■跳過去出重拳

■蹲下中腳



■CANCEL 氣功拳……



■……中！

2. （畫面邊）空中中腳→站立輕拳×2→站立輕腳→LV.1 千裂腳→LV.2 氣功掌
TOTAL 15 HITS



■空中中腳



■然後站立輕腳



■跟住 LV.1 千裂腳



■再駁 LV.2 氣功掌



連續技精選集

DAN 火引彈

1. 空中中腳→站立中拳→LV.1 震空我道拳　TOTAL 5 HITS


■我踢頭……


■再打你肚腩……


■ WANG WANG……


■震…空…我道拳！

2. （畫面邊）空中中腳踢背脊→蹲下輕拳→站立輕拳→LV.3 必勝無賴拳　TOTAL 14 HITS


■用中腳踢你背脊


■打你一巴掌


■啊啦啊啦啊啦……


■ YA~HO~OOOH！

GOUKI 豪鬼

1. 空中重腳→蹲下中腳→輕龍卷斬空腳→重豪昇龍拳　TOTAL 5 HITS


■空中重腳


■蹲下中腳


■輕龍卷斬空腳


■重豪昇龍拳

2. （畫面邊）LV.3 滅殺豪波動→輕龍卷斬空腳→重豪昇龍拳　TOTAL 10 HITS


■ LV.3 發動！


■合共 8 HITS 的滅殺豪波動


■再接輕龍卷斬空腳


■昇！ 10 HITS 埋單！

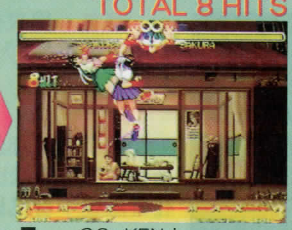
SAKURA 櫻

1. 空中重拳→蹲下重拳→重盛櫻拳　TOTAL 8 HITS


■馬騮拳


■ GUTS UPPER


■ SHO……


■……OO~KEN！

2. （畫面邊）空中重腳→蹲下輕腳 × 3→站立輕腳→LV.3 真空波動拳　TOTAL 10 HITS


■櫻踢

■樣子見踢


■ SHIN~KUU……


■……HADO~KEN！





SQUARE第一隻格鬥遊戲!!

TOBAL NO.1



勇闖！！謎一般的地下迷宮！

文：KAN

前言：

然而就在上一期的《遊戲誌》中，已為大家介紹個《TOBAL NO.1》中的那8位基本人物的甚麼出招表呀、人物背景呀、2 PLAY對戰攻略等等的文章，也許各位已將這8位人物用得滾瓜爛熟吧。不過大家也知道，這隻《TOBAL NO.1》卻不是一般的格鬥遊戲，除了一般的對戰格鬥外，還有一個名叫做「QUEST MODE」的東西，而在這個「QUEST MODE」中，是提供了5個迷宮給玩者去闖的，目的就是要去到迷宮的終點處取得藏於該迷宮內的寶藏。雖然每個迷宮之難易度不一，之不過每個迷宮內都是危機重重、而且滿佈敵人和陷阱。有見及此，在今期之攻略重點便落在這個「QUEST MODE」中，WELL，希望對大家在進行遊戲時有點幫助吧。

「QUEST MODE」的起源

話說那位統治惑星TOBAL的UDAN皇帝，原來在其皇宮的地下深處是有一個廣大的地下迷宮的，而且還埋藏了大量之莫魯莫蘭礦石，於是乎UDAN皇帝便靈機一獨，於這個廣大之迷宮上作為另一個大會的比賽場地。然而就是這樣，這班參賽者為了得到更多的獎金也好、為了考驗一下自己的實力也好，亦都參加了這場迷宮奪寶戰。

進行 QUEST MODE 時要注意之事項

由於在進行QUEST MODE時是不能作中途SAVE的，而且有好些敵人也非常利害及難纏，故此玩者在選擇角色去參賽的時侯就要特別小心，應選擇一些玩者自己用得最純熟及最強的人物，那麼對攻略必定有事半功倍的作用。另外，由於在「QUEST MODE」中的各操控跟在其他遊戲模式有一定的分別，故玩者在攻略各迷宮前應先將其人物之控制發操熟。

使用穩藏人物

在遊戲一開始的時侯，可以給玩者選擇的人物就只有8個，唔，人數好像不大夠吧，而且還有3個波士級人馬還未可以使用得到啊。那究竟怎樣才可以用到他們呢？原來只要把「QUEST MODE」中將各個迷宮攻破之，便可以使用到那些波士角色。另外，若果玩者連難易度最高的那個迷宮攻破的話，便可連那個鳥山明機械人都可以使用埋。WELL，實在太低死過癮啦。然而玩者又有否信心將其攻破呢？

遊戲中之基本道具一覽



麵包：用來補體力的一種道具，然而可以補到的體力卻不多(大約32點)，不過總比沒有道具補體力來得好吧。



大肉塊：亦是用來補體力的一種道具來，不過補體力之份量就比麵包大得多(大約64點)，故玩者在冒險途中看見這些大肉塊的話必定會眼睛發亮。



鎖匙：在迷宮之中是會出現一些類似酒樓廚房門的東西，其實它們亦是擋着玩者去路的一大障礙。那究竟怎樣才可以通過這些門呢？原來只要玩者手持這條鎖匙，再跑過去的話便可以通過之。



藥水：絕對是令玩者又愛又恨的道具來，因為這些藥水有多種不同之功用，有些是可以令角色之體力上限增加、有些則是會減低角色之體力、有些更是可以令角色之體力降至1的毒藥來。不過玩者也不要以為可以認到甚麼顏色的藥有甚麼的功用，因為那些藥的功用是隨機抽樣，故是每次不同的。



莫魯莫蘭礦石：其實簡單點來說可說是錢來，那究竟有何作用的呢？原來在迷宮之中是會有一些粉紅色的正方形，只要玩者身上有足夠的錢便可在這裏換取麵包、大肉塊或藥水，然而換到甚麼又是隨機而來的，又，當玩者在同一個紅色的正方形換得三件道具後它便會自消失。而藍色的莫魯莫蘭礦石就有1點、紅色的就有5點、而黃色的就有20點。



神奇膠囊：這可不是在《DRAGON BALL》裏奘子爸爸發明的那種會變出甚麼飛機呀、屋呀的那種膠囊，這種膠囊只會變出那些粉紅色的正方形(即係商店囉)，用此來換取道具。而使用的方法也很簡單，玩者只要對着牆邊將手上的神奇膠囊投出，那麼在地上便會出現一個粉紅色的正方形。



心：全個遊戲之中最強的一樣道具，而其作用簡單來說就是1 UP，即是當玩者之體力跌至0時，便可以用一個心形道具來將體力再度填滿，實在是遊戲中的聖身，不過，在每次之冒險玩者最多只可以食3個心形道具，然而這已經非常足夠了。

PRACTICE

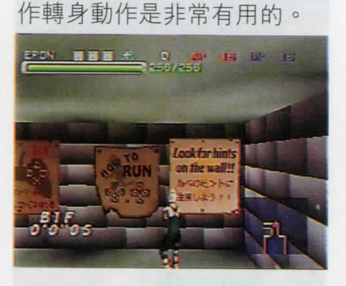
冒險開始

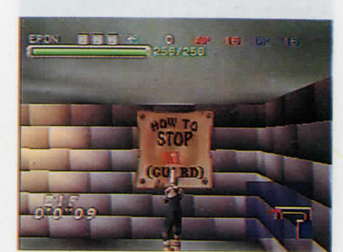
「QUEST MODE」中那5個迷宮之中難易度最低的一個，而其目的主要是給玩者一個對「QUEST MODE」的認識及瞭解一下在此模式中之操控方法。故此，在這個迷宮中的牆上是會有一些告示，而這些告示其實就是較大家玩此遊戲模式的說明書來，所以各位也務必將它們記熟。好了，閒話少說，一起進入這個迷宮冒險吧！！

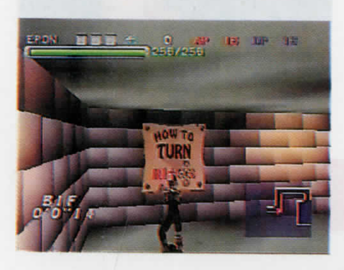
一進入到PRACTICE的迷宮後，便是一個廣闊的平地，而前面則有一面告示，還是跑上去看過究竟吧。原來這些都是一些教玩者操控的說明書，首先玩者要知道的，就是怎樣才可令角色跑，而方法也很簡，只要連按↑兩下便可，然而當玩者要跳過一些大洞時在之前非要利用此控制法來作助跑不可。跟着玩者便可以繼續向前行，然而前面又出現了另一塊告示，而這一塊告示是教大家怎樣在急跑中如何急停，而方法亦很簡單，只要在快跑時按R1便可令角色立即停下來。而當知道這個操制法後，玩者便可繼續向前進。然而在前面又出現了另一塊告示，而這塊則是教大家怎樣以角色的站立點作圓心來自轉，而方法亦很簡單，只要按着R1、再按方向鍵的←或→即可，然而此操控法在比較窄的地方作轉身動作是非常有用的。













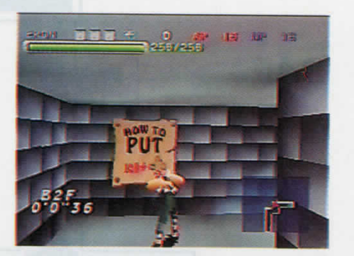


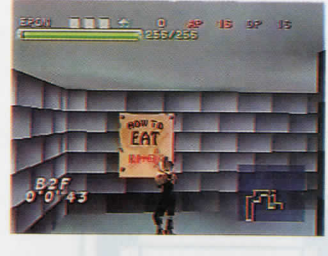


地下第二層的冒險

學過這些後玩者再向前跑，便會來到一塊會發出藍色光的地板，其實此乃昇降機來，只要玩者踏上去再按○鍵便可上昇或下降。而乘過昇降機、來到地下第二層後，玩者便要學第二樣東西了，這便是如何處理地上的道具。據告示所示，若果要拾起地上的道具的話，只要令其角色踏在道具上，再按R1及□鍵便可。而角色在同一時間是可以手特兩個道具四圍走的。另一方面，玩者又怎可放低角色手上的道具呢？只要按實R1鍵，再按×鍵即可。那麼，玩者又怎可以使用角色手上的道具呢？而方法亦是按實R1鍵及□鍵。而若果角色是手持兩樣道具的話，他又會使用哪一個道具呢？而答案就是他會使用最遲拾起的那個道具。另外，角色還可以將手上的東西投擲出去，而方法就是按實R1鍵及△鍵即可。又，若果玩者向敵人投擲那些甚麼毒藥或者食物，對方都是會照單全收的。跟着玩者就繼續向前跑，來到一瓶藥水面前，WELL，即管將其喝下吧，因為據告示所說，若果玩者不試過的話是不會知道藥水的功用的。而另外有一點玩者亦要注意的，就是每回遊戲中，同一隻顏色的藥水之效果是一樣的。若果玩者繼續向前跑的話，便會遇到一個水晶人，然而這些水晶人之實力就應真麻麻，體力就只得20點，而且攻擊力奇弱，所以極易對付，玩者不消一腳就可以將其打倒。不過把它打倒後，就會出現一粒紅色的礦石，啊啊，發達囉。

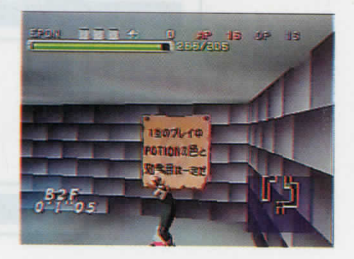


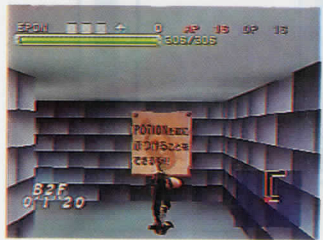












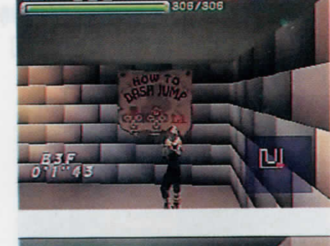




迷宮內之陷阱

打倒水晶人後，玩者繼續向前行便會遇到一個通往下層的昇降機，WELL，下去瞧瞧吧。原來這一層是要教大家怎樣應付那些迷宮之各樣陷阱。首先玩者要面對的，就是一個大洞，而若果玩者要跳過去的話，就可以先按兩下↑，跑到去洞邊再按L1作跳躍，不過玩者一定要跑到洞邊才可跳躍，不然就很易掉進洞穴裏。當玩者跳過洞穴後，便會來到一道激光門，若果玩者接觸到的話，是會扣體力的，然而玩者又怎可以通過呢？只要打一打激光門旁的按鈕便可。跟着玩者便會來到一個粉紅色的正方形及藍色正方形，而粉紅色的正方形是用來以礦石來換道具，而藍色正方形則是用道具來換取礦石之地方。然而經過這裏後，玩者前面便有個昇降機，WELL，再跑落去吧。當玩者來到最低一層後，首先要面對的就是一塊超巨大石頭，在一條巷內滾來滾去，不過這石頭不是貼着邊的，所以玩者貼着牆邊走的話便不會被撞倒。跟着玩者便會遇到一塊灰色的地板，其實此乃放箭之陷阱來，只要玩者不行正中間的話便可以安全通過。而到了這個迷宮的盡頭，還會有一隻怪物在這裏，當玩者打倒牠後便可通過此迷宮。







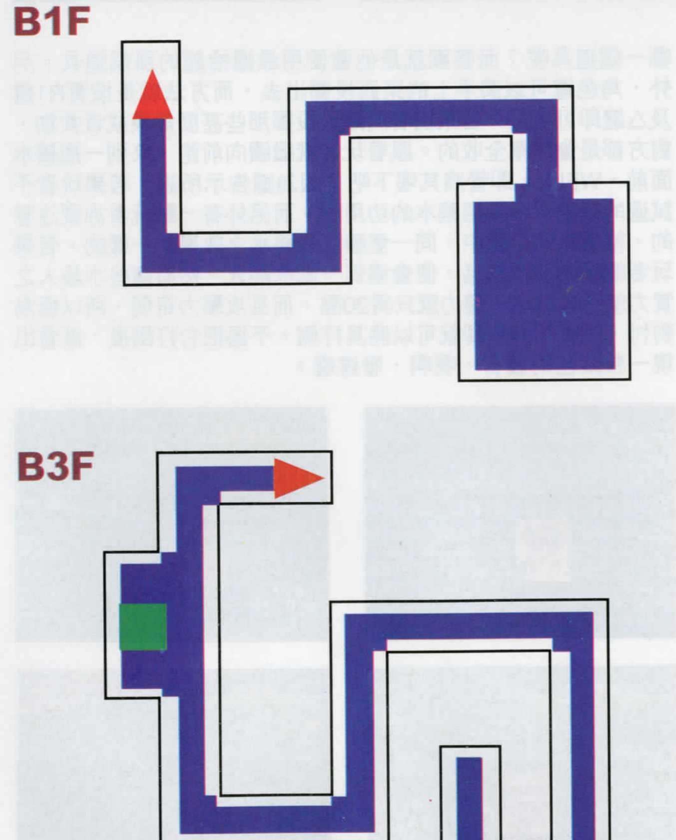


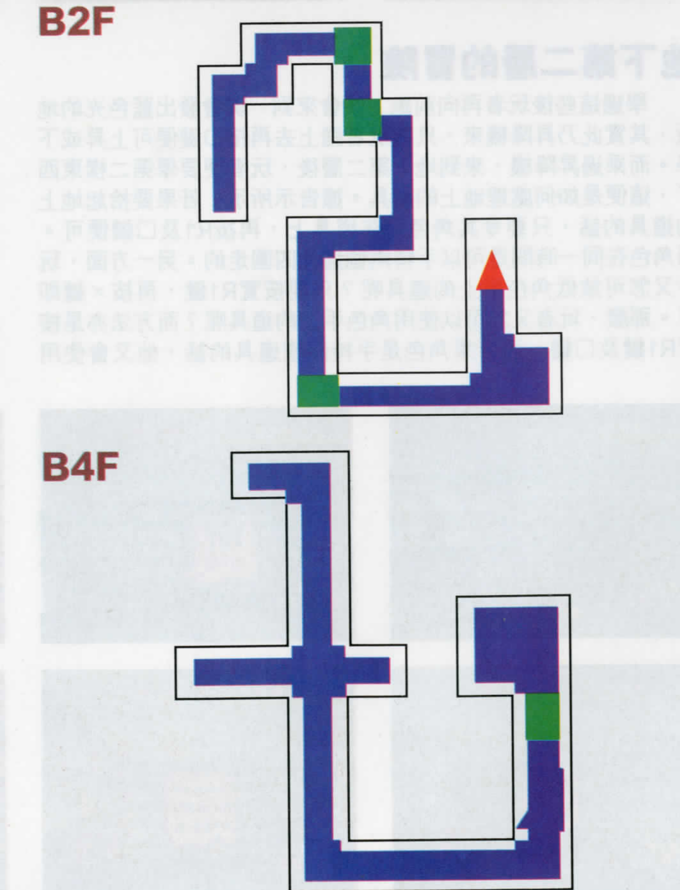






迷宮地圖



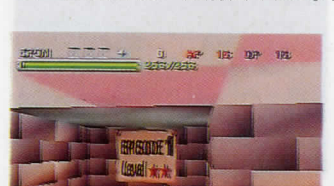


EPISODE

開始第二個迷宮之冒險

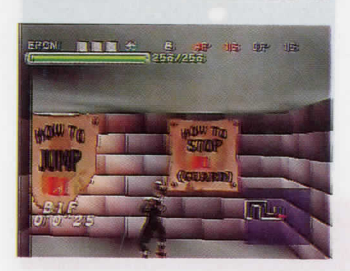
哈哈，各位是否覺得第一個迷宮非常易打呢？這個當然啦，這只不過是給玩者對「QUEST MODE」一點認識的一個迷宮而已，難易度較低是必然的了。不過當玩者打第二個迷宮的時侯就不同了，難度的確增加了不少，而且還要玩者在兩層之間上下穿插來找道具，也頗費時。好了，閒話少説，還是去攻略第二個迷宮吧。

當玩者一進入去第二個迷宮後，第一樣要面對的就是一個水晶人，大家也知道它的攻擊是非常之弱的，還是一招的把它打倒吧。打倒它後，在前面不遠的地方還有一瓶藥水，若果想知道這是甚麼的話就真是非試不可了。(WELL，當啲怪物係白老鼠都得嘅）跟着玩者再轉過一過彎後，便會見到一個大洞，還是一口氣的跳過去吧。不過當玩者跳過對面後，便是一條類似獨木橋的東西，玩者可以小心不要掉進去。跟着玩者再向前行的話，在其左面會有一個粉紅色正方形，可以用來買食物。而在粉紅色正方形的對面，就是一扇激光門，然而其按鈕就在旁邊，玩者按下後便可通過之。不過通過了激光門後，玩者就要對付一個木偶公仔，然而它也是一個頗弱的對手，故大可亂打。然而在此之後的一個角落頭還有一個麵包，玩者可不要忘記取。不過就在此後面，玩者又要打多一個木偶。跟着玩者再穿過激光陣、取過肉塊及藥水後，便可對付此層最後一個敵人，再落B2F。













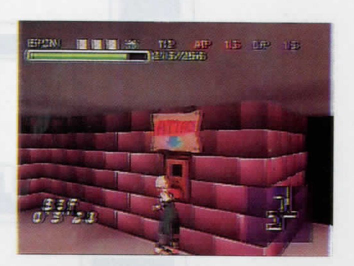
地下二層之冒險

當玩者一落到去第二層後，就會發現有一粒巨大石頭滾過來，所以玩者一落轆就要貼牆而行，以免被撞傷。然而，此時玩者就會發現一個分叉路口的，WELL，還是繼續向前直行吧，因為另外一條路是仍未可通過的。不過當玩者繼續向前行的話，便會遇上敵人，然而玩者在這裏戰鬥時要小心，因為在戰鬥時是會有粒大石在你倆身邊滾來滾去，很容易把你們撞倒，故要多加小心。然而打敗過敵人後，便可利用旁邊的昇降機落下層。然而玩者一落到下層便會遇上一個飛劍陷阱，故要小心避開。而且前面又有一粒大石在滾來滾去，不過就在這裏，卻有一個按鈕，還是快快將其按着吧。而其實玩者按過了按鈕後，便可以用原路跑上去，不過，在前面還有一個心形道具及藍色正方形，玩者可以拾過後才跑回上去B2F。

當玩者沿着原路跑回上B2F後，還記得這裏是有一條分叉路的嗎？去闖一闖吧。然而一闖進去，玩者便要跳過一個大洞，然而旁邊還有一個藍色正方形，可以讓玩者在這裏賣道具。然而跳過對面後，玩者便要跟一個敵人對戰，打倒牠後便可依着箭咀所示離開。













找尋按鈕

不過當玩者離開時也要小心，因為一開閘便是一個一踏上去就會有飛箭飛過來的灰色平色平台，故不可在其中間行過。然而玩者通過了這裏後，便會發現有條鎖匙「被困」於激光門內，然而旁邊又沒有按鈕，怎辦呢？唯有向前面找。不過在前面就只有一個可以掉下去的洞，WELL，就跳落去吧。而跳了下去後，玩者就會身在B3F地圖的右上方，而玩者要找的按鈕，就在B3F地圖的右下方，然而玩者由B3F地圖的右上方去到B3F地圖的右下方當然會遇上各式各樣之敵人及陷阱啦，所以玩者也要多加小心。然而幾經辛苦也來到了按鈕的所在地，不過在按擊時也要小心那粒大石頭。然而此時玩者也會發現按鈕旁有一扇門，不錯！這其實就是出路來。不過，玩者先要用B3F地圖左上方的昇降機跑到B2F，取去剛才那條曾經被困的鎖匙，再跌回去B3F，再去B3F地圖右下方的那扇門，一氣的沖過去，就可以通過之。而在這扇門後面的，就是一個昇降機，WELL，落去啦。然而一落到去B4F，便要對付一個又一個的敵人，先來一個攻擊力奇弱的木頭人、而且體力只有50許，轉多兩個彎，便要對付一隻體力有79的GHOUL，然而也不難應付。打過他後，前面是還會有另一隻GHOUL，把牠也打倒吧。而之後玩者便要面對那隻超巨形的波士—NORK，打倒他便可取得大礦石，完成迷宮。



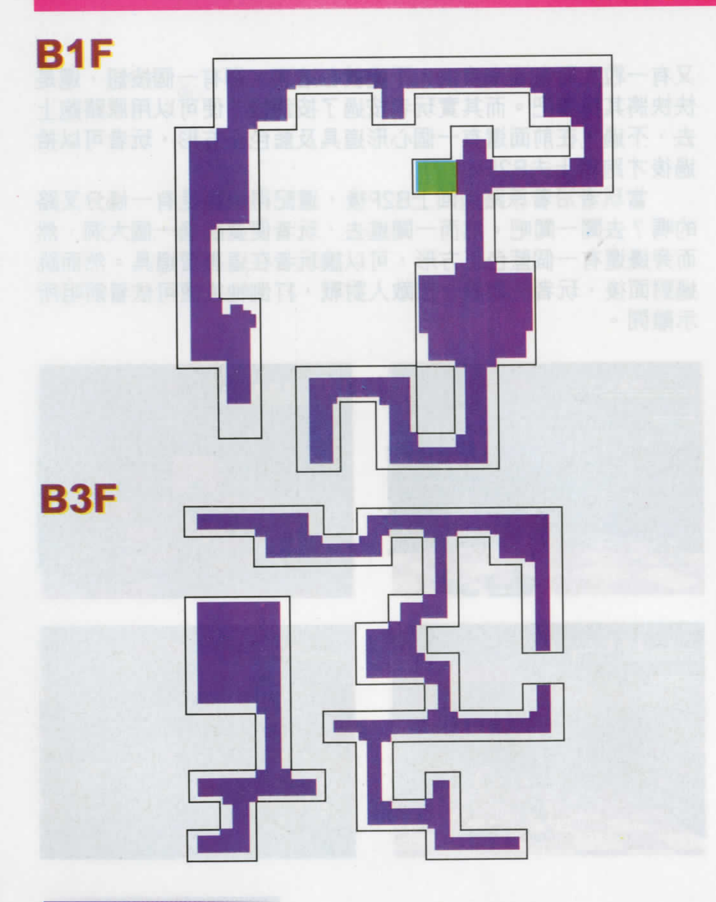


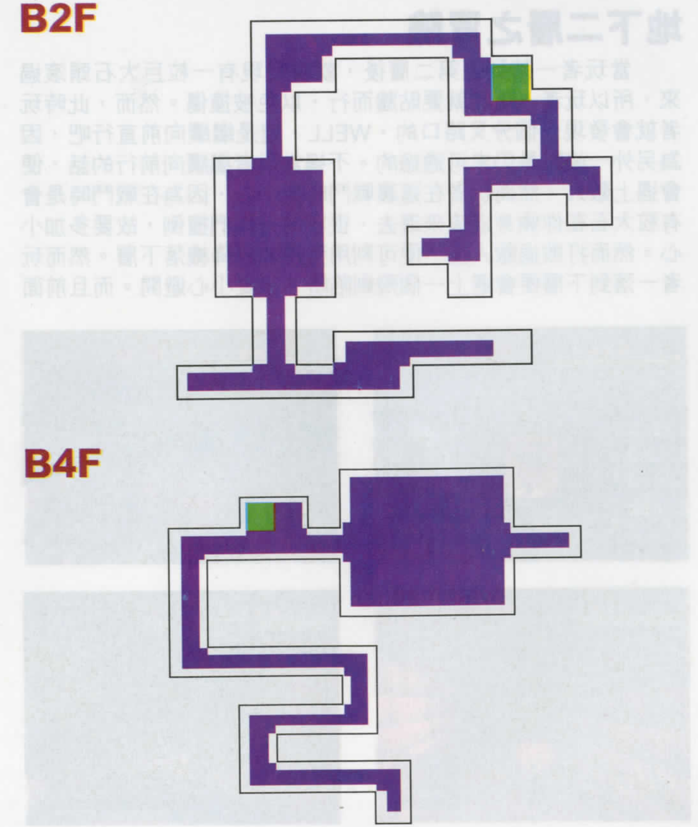






迷宮地圖





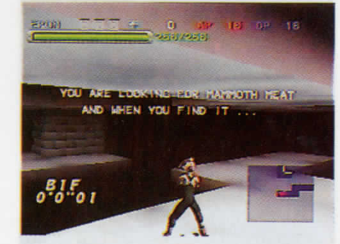
EPISODE 2

B1F 的秘密

WELL，大家也攻略過EPISODE 1的迷宮了，大家感覺如何呢？也許覺得時常要跑上跑落的十分之麻煩。不過相對於EPISODE 2來說，EPISODE 1已經是小兒科的了。在EPISODE 2裏的甚麼陷阱呀、敵人呀也非常之難對付，而且路程遠，要CLEAR的話非玩者要有無限根性不可。好了，閒話少說，還是開始攻略吧。

首先遊戲一開始，玩者便要行過一條沒有圍欄的L字形道路，而在這條路的盡頭，便可見有兩條分叉路，那究竟玩者應行哪一邊呢？其實說到低，EPISODE 2的B1F是有一條「環迴公路」於外圍，所以就算玩者在這裏行左邊也好、行右邊也好，最終也可以跑回起點的。然而，玩者是不需要在這裏行大運的，因為出口就在附近了。當玩者從L字形道路來到分叉路口時，應向左行，再進入去第一個見到的通道。然而玩者一進入去後便要跟一個木頭人戰鬥，還是一招的把它料理吧。然而玩者把木頭人打倒後繼續向前的話，又會遇上一條分叉路，而且其中一條還會有些木條溜出來，WELL，就向有木條溜出來的那條路進發吧。然而當玩者跳過那些木條後，便會跟一隻怪獸對戰。把牠打倒後再向前行便是一個可落下層的昇降機。














B2F 的冒險

然而上面所提及的是離開B1F的最快速之方法。若果玩者對自己的控制技術有信心的話大可在B1F中兜多兩個圈才離開，這樣可以取多些道具嘛。WELL，言歸正傳。當玩者落到下層B2F後，轉了兩個左轉90度彎後，便又要跟一隻怪物對戰。不過打倒牠後問題就來了，就是面前又出現兩條分叉路了，怎辦好呢？如果玩者向前行的話，(即係有一串礦石浮喺空中嗰條)，那麼玩者便會先遇上一隻怪身，然而打倒牠後繼續向前行的話便會見到一個粉紅色正方形。若果玩者向右轉的話，便要行過一條有很多木條滾下滾下的路，WELL，就向這面闖吧。而就在這條路的盡頭還有一塊麵包，可不要忘記取啊。當玩者取過麵包後，面可朝着B2F地圖之左下方前進。然而這條通道也是有很多木條在滾來滾去，故玩者要小心。然而到了B2F地圖之最左下方後，亦會出現一條分叉路，左面是一塊麵包，而另一面的則是通往出口的。不過當玩者行通往出口的路的時侯，卻發現這是一條掘頭路來，WELL，當然啦，因為這是需要玩者在這條路跳過對面的，然而玩者跳過對面後，再向着B2F地圖之左面行的話，便會見到一個昇降機，WELL，就跑落去看看吧。









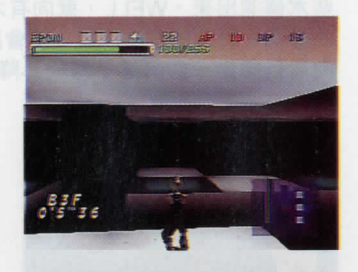



有8部昇降機的B3F

當玩者一落到去B3F後，便需要跳過對面，不過對面那條路是會有塊大石頭在滾來滾去的，故要小心。然而其實這裏也是一條「環迴公路」來，所以玩者無論怎行也是會行回起點的。不過，出路卻不在這條「環迴公路」裏，而是在版圖的中間！那玩者可以怎樣行呢？當玩者一來到B3F，便跳過對面，再轉左直行，當玩者見到一個90度彎角時便停下，再向左望，那麼就會發現對面會有一個平台的，跳過去吧，而這就是B3F版圖的中間。不過玩者就會發現這裏總共有8部可通向下層的昇降機，那究竟哪部才是通往出口的呢？很簡單，B3F地圖右下角那個昇降機便可通往出口。然而其餘還有兩個昇降機是值得一提的，就是B3F地圖左上方及右上方的昇降機。若果玩者用左上方的昇降機，便可通往取心形道具的通道，而右上方的則可通往有大量道具之房間。

當玩者用地圖右下角那個昇降機落到B4F後，便要跟一隻怪物作戰。打倒牠後便可繼續向前行落到B5F。然而來到B5F時，玩者先要對付3隻頗難纏的怪物，若果玩者之體力不足的話，可跑回去藏有很多道具的房間補體力。當玩者打倒這三隻怪物後繼續向前行的話，便會遇上一個藍色正方形及粉紅色正方形，玩者大可在這裏補補體力再來作戰。而跟着粉紅色正方形而來的，就是一隻體力有263的大象，而其身旁還有一塊麵包。打倒牠後，便會來到波士MUFU處，若玩者能打敗牠便可以完成此迷宮。

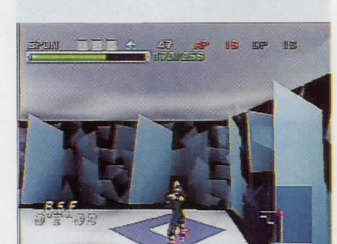


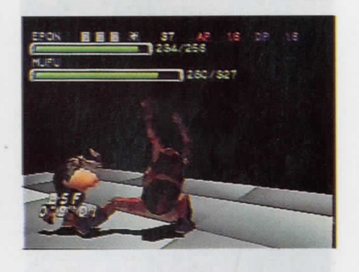






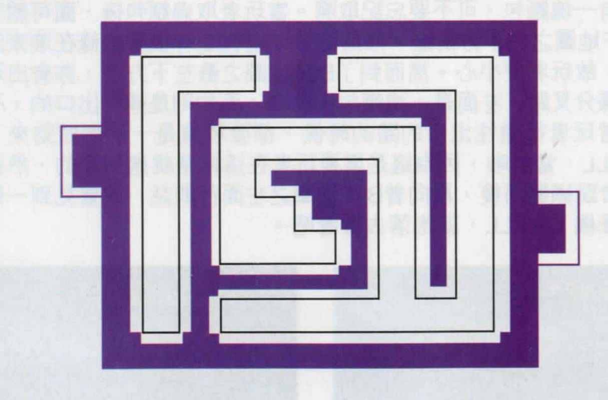




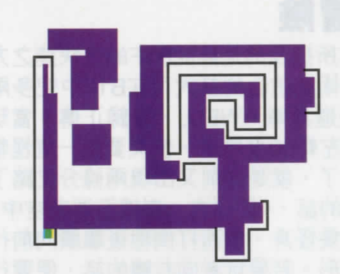


迷宮地圖

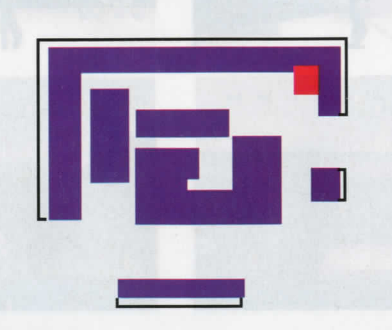
B1F



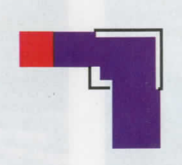
B2F



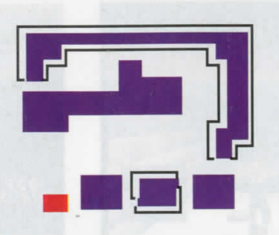
B3F



B4F



B5F





EPISODE 3

多得令人眼花瞭亂的分叉路

幾經辛苦，終於也把那隻手長腳長的MUFU打敗，取得那塊大肉排。然而當兩位中波士也可以使用的時侯，玩者也應挑戰這個EPISODE 3迷宮，連UDAN皇帝的使用權也取過來。不過這個EPISODE 3迷宮之難度也頗高，而且分叉路非常之多，然而玩者亦是可用自創不同的次序來完成攻略。不過就在以下的攻略中，筆者是會提供一條本人應為最省時及最安全的路線來，以供參考。

當玩者一進入到迷宮後，便會見到三道激光門，然而這裏便是通往迷宮出口的道路來，然而要通過這裏，玩者必需要找到那三個對應之按鈕不可，然而這三個按鈕就藏在你身後的迷宮處，去闖闖吧。然而玩者一轉身，就會發現面前有三部昇降機，究竟應使用哪一部呢？WELL，就跑落中間那部瞧瞧吧。然而玩者一落到去，就是在一條長長的走廊處，面前還有一樽藥水。沿着這條走廊向前行，便會遇上一隻攻擊力頗高的敵人—阿大象先生。然而玩者把牠打倒後，便可以繼續向前行，繼而遇上第一個按鈕。然而當玩者按過按鈕後，又應跑去哪裏呢？而根據地圖所顯示，在地圖之右方有一個可落去下層的昇解機，WELL，又跑去瞧瞧吧。







打倒水晶人

然而玩者一跑到落去，就會發現這只是一個面積不大的大堂來，而且還有些體力只有20點的水晶人在舞手舞腳，而且打倒一隻後，第二隻就會立即出現。不過玩者應將它們全部打倒，因為當打倒它們後是會有粒紅礦石遺留下來的，而這對之後的冒險有一定之幫助。然而玩者將它們打倒後，便向利用前面的昇解降機去到B3F。當玩者來到B3F後，再向右轉90度，便會見到有兩條路，左邊的有個神奇膠囊，右邊則是有粒礦石。而其實玩者來到B3F的目的，就是要先找到一條鎖匙，再利用這條鎖匙來開門，繼而將門後的按鈕按下去，然而這些東西都全是在這B3F中的。哪究竟玩者怎樣才可取得那鎖匙呢？首先在剛才提及的那個位置處，向右邊那塊平台跳過去，然而此時在你的對岸會有一個飛劍陷阱，然而玩者可不必理會，右轉90度，再向前面的平台跳過去。當跳了過去後，在你的右方又有一塊平台，WELL，又跳過去吧，跟着再向前行，直至你「走投無路」。然而就在此時，玩者再右轉90度的話，便會見到那條鎖匙放在對岸，玩者大可跳過去拾取之。不過由於鎖匙是放於一塊有機關的平台上，只要玩者一踏上去的話就會有箭射過來，故玩者要盡量減少站於中間之時間。









按動第二個按鈕

當玩者取過鎖匙後，便可以跳回去，不單如此，當玩者跳回去後，還要再跳向對面有激光門的那塊平台上。跟着，玩者便可向左轉90度，這時就會見到前面有一個飛劍陷阱，然而此時玩者就要一口氣的沖過去，因為在飛劍陷阱的後面，就是一扇門，而門後面就是一個按鈕，只要玩者將其按過後，在B3F的任務便告完成，繼而可以利用沿路跑回剛才利用過的昇降機、再經過那個水晶人大堂，來到那個B4F的十字路口。來到B4F後，玩者便可一口氣的向前沖，直至來到另外一部昇降機為止，WELL，就利用它通往別的層數吧。而原來這一部昇降機是通往B2F的，而且在「輍口」附近還有一樽藥水,至於是甚麼就不得而知了。而此時玩者亦要跳過對面，跟那隻大老鼠決一死戰。把牠打倒後，玩者便會發現有兩條路可以行，然而玩者需要行的，就是有火的(即係有敵人囉)那條。然而一跳過去之後，玩者便要面對那隻紅蛙，然而牠的防禦意識也頗強，故是非常難纏的傢伙來。打倒紅蛙後，玩者繼續向前行，再對付另一隻怪物。當玩者把這隻怪物打倒後，就不難發這裏附近有一個心型道具，但卻被激光門所封了，怎辦呢？





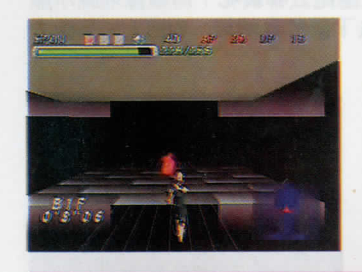






按動第三個按鈕

其實要取得這塊心形道具非常易，只要玩者再跑到前面，就會發現這裏最後一個按鈕，而且旁邊還有神奇膠囊哩。WELL，把這個按鈕按下去吧。如是者，封着心型道具的激光門就會被打開，而玩者亦可以跑進去取之。然而就在此時，迷宮中的三個按鈕都已被玩者按過了，是時侯跑回B1F處。而由這裏跑到B1F也十分方便，只要玩者按過鍵後，再180度的向後轉，再一直向前跑的話，便可見到一個昇降機，再利用它便可返回B1F。當玩者返回B1F後，玩者便會發現那三道激光門也不見了，故大可以一口氣的沖過對面。然而就在這裏，玩者亦要面對一隻體力有263之怪物。然而當玩者把牠打倒後，繼續向前行的造，就會發現這裏有個洞，如是這，就跳下去看過究竟吧。然而玩者一躍跳了落去，就會來到B5F，然而這裏是有大量之道具，而且中間還有一個粉紅色正方形及藍色正方形。WELL，那麼玩者應從那裏離開此地呢？方法很簡單，只要玩者去到地圖顯示之最上方，便會發現有兩個箭咀都指着一個缺口處，而玩者便可由這裏去到下層。而落到B7F後，玩者就是在地圖顯示的最下方，而地圖顯示的上方是會有4個昇降機的，而只有其中一個可以去到終點。哪究竟哪一部才是呢？原來就是在地圖左上角的那部便是了。然而玩者從這部昇降機落到B8F的時侯，只要打們UDAN皇帝，便可取過大礦石，繼而完成迷宮。











B1F

B2F

B3F

B4F

B5F

B6F

B7F

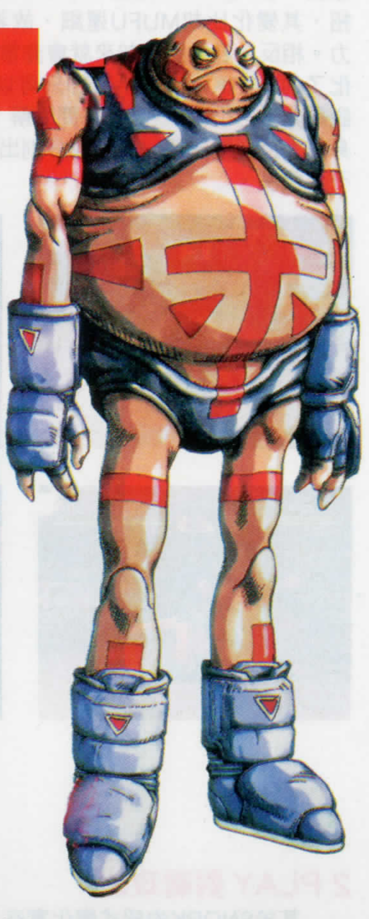
B8F

後記：

本來筆者很想寫下有無限LEVEL的那個迷宮的，但發現此迷宮之難度實在太高，然而從使編輯部所有人用盡根性也未能將其攻破，所以也不能製作甚麼攻略了。WELL，那麼就大家一起努力，再向這個迷宮作出挑戰吧。而若果玩者能完成此迷宮的話，便可使用鳥山明機械人。

三大首領介紹

MUFU



人物背景：

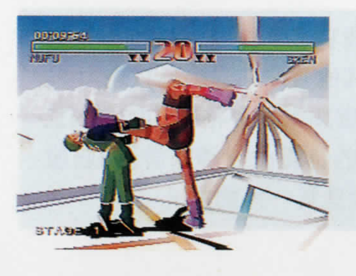
在惑星TOBAL之附近，有一個星球叫做積高星，而這位手長腳長的傢伙就是從這裏而來的。不過他的身份卻是像謎一樣，好像他是用甚麼交通功具以來，又或者來這格鬥大會是懷着甚麼目的等等。

招式風格：

基於鳥山明叔叔的「獨特人設」之關係，弄至這位MUFU哥的手腳非常之長，正因如此，他的攻擊範圍就比較長。而且跟他對戰過的玩者也會體會到此角色難對付的地方，這就是他是會不停的向玩者作出連續同一屬性之攻擊、好像不停的作上段攻擊，又或者不停的作中段的攻擊。雖然說是比較易擋格開，然而只要玩者中了第一下攻擊後，便很容易在後面的攻擊裏照單全收，然而就算玩者可以將全部的攻擊也擋格開，也可能被他之一連串之攻擊所影響，繼而被打出場外，故對在戰時玩者要多加少心。



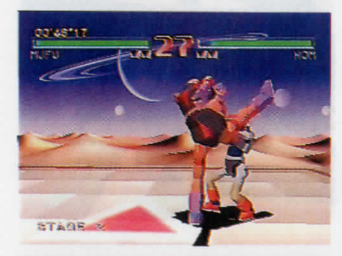




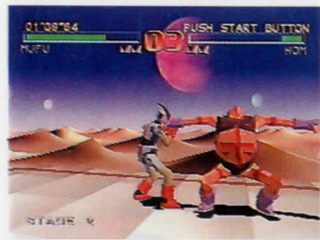


對 CPU MUFU 攻略：

在剛才的文章裏也說過，這位MUFU哥手長腳長，故其攻擊範圍就會比並他角色較廣。而且當電腦使用着他時，就會不停的使出攻擊，當玩者一想反擊時，就會露出空擋，繼而被他餘下的招式所擊到。所以當玩者對着電腦所控制之MUFU時，就不可以跟他硬撼，而是要多用閃身去回避他的攻擊。然而在戰鬥一開始，MUFU就會不斷的使出中段攻擊，而玩者可以就立即閃開之，當閃到其身旁後，再使用COMBO攻擊，然而埋身時還可以用投技；又或者可以將MUFU之COMBO攻擊全擋格後之硬直時間還擊之。









2 PLAY 對戰攻略

雖說MUFU的攻擊範圍較大，而且招式也頗為霸道，但也是有其缺點的，這就是他的招式變化實在不大，甚麼招式連續上段攻擊呀、中段攻擊呀等等，故很容易被對手捉到路，首先先把你的連續技全擋格開，再乘你完成COMBO攻擊後的硬直時間進行反擊。故此，當玩者使用MUFU跟其他對手交戰時，切忌只使用同一屬性的攻擊，而是要靈活使用上中下三段攻擊，增加其變化。另外，玩者也可先把雙方之距離拉遠，再來用個閃身戰法，待對方出現空隙時，才使用COMBO攻擊，還有機會把對手迫出場外哩。









NORK



人物背景：

一位外貌極似豬、由爾魯多亞波星而來的一位超巨型戰士，然而他遠渡由其他星球來到惑星TOBAL的原因，就是要調查一下那個非常熱愛格鬥的UDAN皇帝。不過雖然他擁有龐大的身軀，但卻屬於「四肢發達，頭腦簡單」那類，可說是其一大弱點。

招式風格：

在遊戲中的那11位選手中，招式變化最少的，可說是這位像豬一樣的NORK先生。筆者試來試去，都是得來來去去的數招，其變化比起MUFU還細，故若果玩者使用起來就會比較吃力。相反，若電腦用起來就會非常霸道，因為電腦是會使用巨大化了的NORK，然而玩者卻只可以使用其迷你版之SNORK，可說是非常之不功平。(唔好問點解！)然而巨大版的NORK，由於身體太巨型的關係，故很難分別出他是出何段攻擊，也令玩者摸不着頭腦。







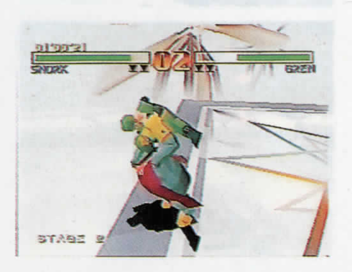


對CPU NORK攻略

然而由於電腦使用的NORK巨大非常，故很多時由會令玩者有老鼠拉龜的感覺，再加上其拳頭及腳板也大過人，因此他的攻擊判定也比其他角色的大。另外，當玩者跟電腦用的NORK對戰時，很容易會被對方的連續攻擊或者龐大身軀所影響，被迫出場外。所以當跟跟電腦用的NORK對戰的時侯，玩者可不要跟他硬碰，更加要減少在他正前面出現，而是要多用閃身。由於他的身體頗笨重，故不易轉身，所以玩者可乘他使出COMBO攻擊時，閃到其身旁才攻擊，那麼被他迫出場外的機會便較細。





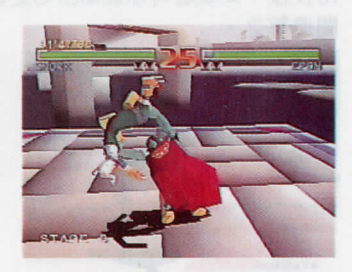




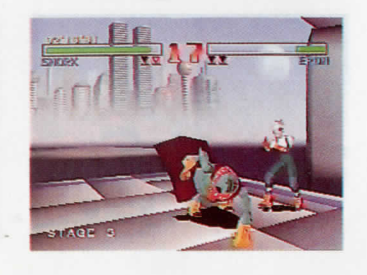
2 PLAY對戰攻略

基於SNORK的招式變化實在不大，然而玩者又不可以使用身軀龐大的NORK，所以其實他並不是一個很好用的角色來，故此若果玩者用這隻豬跟其他玩者對戰的話，是會頗為吃力的。雖然如此,但筆者仍有一些攻略心得可供參考的。唔，好像他的→+中、跟着連按中這招，他是會坐在地上不停的向前拍，而且只要玩者不停按，他是不會停的。故此，玩者可以用此招不停向對手進攻，是很有可能把對方迫出場外的。另外，他的G=+上上中，攻擊範圍也頗廣，故此不妨多用之。











UDAN

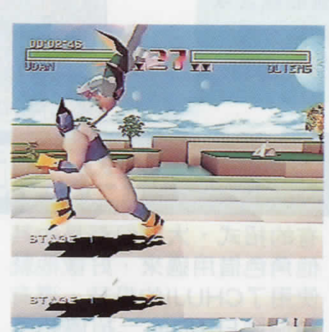
人物背景：

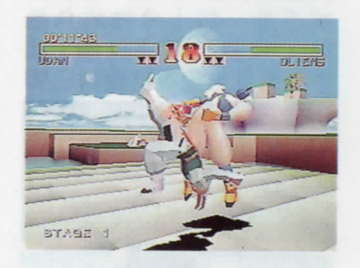
他就是惑星TOBAL的統治者，亦是一名超級格鬥迷，因而每200日就弄一次名為「TOBAL NO. 1」的比賽。不過除此之外，其餘其於此人的資料都十分少，好像他的出身地呀、何時得到皇位呀等等，這可說又是一個神秘人物來。



招式風格：

在遊戲中之云云角色中，除了主角CHUJI外，最好用的可說是這位UDAN。這是由於他的招式變化大，往往令對方不知道他出完第一招之後，會出甚麼招式；另外，他的速度也頗高，而且硬直時非常短，若對手要捕捉他的招式上之空隙，繼而加以攻擊的話，這可不是一件易事來。另外，玩者可要他人仔細，攻擊範圍就會較短，相反，由於他的招式包括了很多沖前呀、跳躍呀等動作，反而會令對手防不勝防。



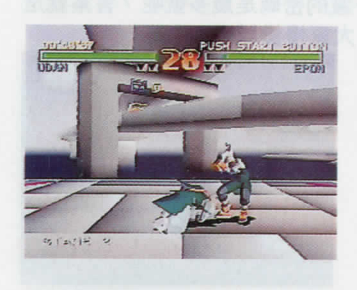
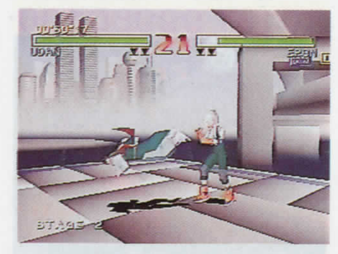
對 CPU UDAN 攻略：

由於UDAN是這隻GAME的最終波士，所以對付他是會有一定的難度的。首先，基於UDAN的移動速度奇高，而且招式變化，所以若玩者只老是呆站着的話，便沒有甚麼取勝機會。而另一方面，玩者亦先要瞭解清楚其攻擊模式及其可變招式，好像當他沖過來後，很多時都會再駁多個後空翻，而後空翻落地後，他亦會弄多個後空翻來作攻擊的。另外，玩者在要盡量減少跟他作抓着狀態，因為他的投技意識非常強，在抓着狀態時很容易會被他所摔倒。WELL，其實只要玩者多用閃身，及瞭解他的攻擊模式的話，要取勝是不難的。



2 PLAY 對戰攻略：

其實若玩者用UDAN跟其他人對戰的話，根本上就已經佔有了一定之上風，因為除了UDAN沒有甚麼可作多HITS攻擊之連續技外，他的招式可謂頗難應付。好像剛才說過的沖前後，再駁兩個後空翻便是一招令對手防不勝防的招式來。另外，若使用↓↓+中或↑↑+中，便可令他作側手翻，及閃到對手身旁，而就在此時，玩者就可立即再使用中段或下段技，這亦是會令對手無所適從的。不過，若對手是使用ILL就要小心，因為對方之攻擊範圍很大，往往是會對玩者的沖前攻擊有一定的影響。

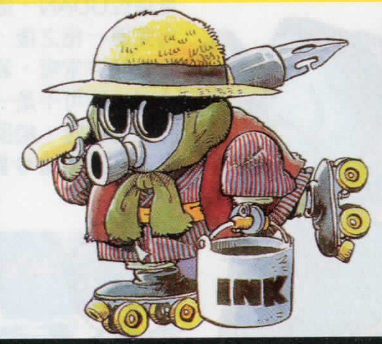






緊急追加！！小健健用不法手段取得鳥山明機械人之使用權！！

WELL，就臨截稿的前數天，編輯指令魔人得到了某君的協助，得知《TOBAL NO.1》的體力不滅之ACTION REPLAY密碼。而就是這樣，小健健就用此密碼攻破了那個有無限LEVEL、共有三十層的迷宮攻破了。(你都幾奸啯喎)好啦，閒話少說，一齊來研究一下他是一個怎麼樣的人物啦。



人物背景：

鳥山明機械人實為漫畫《IQ博士》中的其中一個角色，然而此角色乃原作者鳥山明本人之分身來，然而此古怪角色在《IQ博士》這作品之出場率也頗高。不過，為何他會由地球的天神村跑到去遙遠的惑星TOBAL，繼而參加比賽就真是不得而知了。

招式風格：

唔，其實當筆者用了數次鳥山明機械人後，發覺他並不是一個十分強的角色來，只是比較「過癮」罷了。而且是沒有甚麼自己獨有的招式，大部份都是由其他角色借用過來，好像他就使用了CHUJI的投技，還有類似阿FEI伯的一招偽招等等。然而若果說到COMBO技的話，他亦可以說是非常少的，而且變化亦不大。唔，以筆者記得的就只有上上上及上上中這兩招，看來真是不大夠用哩。另外，他下段攻擊之變化亦非常細，除了普通下段攻擊、強下段攻擊外，就只有一招→→下，故玩者可能會用得比較吃力。









CPU對戰攻略：

若果玩者要用鳥山明機械人跟CPU操控的各對手對戰的話，這可不是一件易事來，因為鳥山明機械人實在不是一個很強的角色來，主要原因是他的COMBO技少，而且招式又沒有甚麼變化，而且大的缺點，就是其攻擊範圍太細，(手短腳短嘛)以而要很埋身才可以攻擊到敵人，然而他又沒有UDAN的各式各樣的甚麼跳躍攻擊呀、沖前攻擊呀等等，所以會用得較為吃力。唔，若果玩者想用他用得比較好的話，則要在對戰時不時走位，再在敵人之空檔中竄入，跟着再攻擊，這樣的話勝算就會較，WELL，不過……，談何容易哩。









2 PLAY對戰攻略：

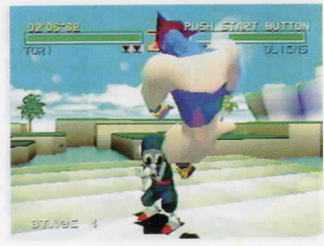
若果閣下是以鳥山明機械人跟其他玩者對戰的話，第一件事是可能被對方問你抄下那個可使用鳥山明機械人的MEMORY。WELL，言歸正傳吧，剛才也說過，鳥山明機械人之招式變化是非常有限的，故此在2 PLAY對戰時就會極為不利，這是由於玩者很容易會被對方捉到路，再加上鳥山明機械人的攻擊範圍短，若對着ILL這類型的對手真是想埋身都幾難。所以，玩者亦應用閃身戰法，不停的在對手面前左右移動，再乘對方不備再來突襲之，不過一定要夠快，而且不妨多用投技。

呀，是了，究竟這個體力不滅的密碼是幾多號呢？答案就是**801EF99960100**，大家慢慢試啦。

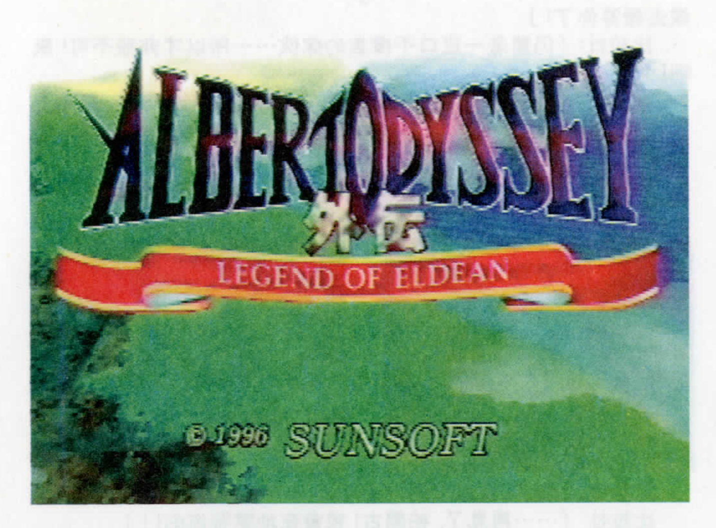












艾拔戰記外傳~歐汀之傳說

ALBERT ODYSSEY~ LEGEND OF ELDEAN

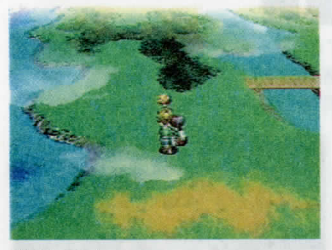


TEXT:J.J

第10章 獸人與鳥人的衝突

離開哥特城後，四人沿哥特城下方的路前進，在比巴倫城寨更低之處，你會找到一條連接左方小島的橋，經過這橋後會先來到一個鳥人族的村莊偉蘭(ウェラン)，在那裏，你會遇上哥特城的年輕騎士查爾，原來查爾是受達那隊長之命，在這裏等候柏爾古並帶他們前往多華拉的，不過……

艾嘉:「怎麼了，查爾先生？既然如此的話，我們便盡快向多華拉





出發吧！」

查爾:「呃……不過，現在就是去多華拉也是沒有用的……不知為何，鳥人族和獸人族之間互相都流傳着對方會來進攻的傳聞。」

妮奧絲:「……沒有可能的！鳥人族和獸人族互相都是有着優秀戰士的部族，他們亦應該明白到一旦開戰的話，是會有很多人無辜犧牲的。」

查爾:「不過，傳聞的確是在他們之間散播着。一日不處理這傳聞的話，不單不會有船駛出，更有可能會毀了他們。怎辦好呢柏爾古！？」

跟着，四人便繼續在這村子內搜集情報，其中在某平台上，四人遇上了一隻很美的鳥人，但他原來是雄性的……簡單來説即是鳥人的「人妖」……

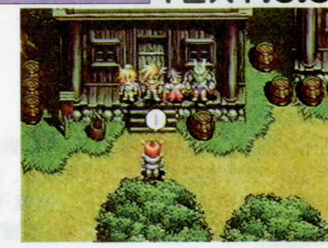




這村子由於並沒有設置旅館，若是要休息的話，則可找這裏的村長，至於情報方面，這時的村民只是不斷在怨恨獸人族的人如何戲弄他們，那麼對方又如何呢？

從偉蘭村上方離開後，四人會來到另一條建於海邊的村子多華拉(トゥワラ)，這裏的獸人卻同樣在怨恨鳥人族的人如何欺負他們，正當他們從那間兩層建築物回到地下時，一名形跡可疑的獸人在他們眼前經過，於是四人便跟蹤這人，並發現他是由一名魔術師(ネクロマンサー)所變成的，正當他想再變身成鳥人時，柏爾古與查爾將他









前後包圍，戰鬥亦隨即展開。這魔術師的直接攻擊亦算得上是相當強，同時更有召喚出喪屍的能力，對付這些喪屍要速戰速決，以免令敵人的數目增加。

戰鬥結束後，鳥人與獸人的族長走在一起，他們對於柏爾古替他們消除了誤會都非常感激，但卻拒絕了和哥特軍一起討伐拉杜尼亞的要求，這時候，那位美麗的鳥人突然出現在眾人面前……

鳥人族長老:「……你、你是亞蒙(アモン)！你這掉丟盡鳥人族面子的人説甚麼了！」

亞蒙:「不要再説丟臉了……對於如此無聊的固執又不肯捨棄尊嚴的鳥人族，我已經放棄了。」

鳥人族長老:「在村中也是屈指可數戰士之一的你……不過，既然你是打算捨棄鳥人族的話，你和那班人想去哪裏就哪裏吧！」

亞蒙:「……真是一點也不坦率的！就讓我代表這班固執的傢伙一起同行吧！我叫亞蒙·獲加，多多指教」

亞蒙就這樣成為了同伴。

查爾:「那麼、柏爾古，我要走先一步去多華拉拜托他們準備船隻……」





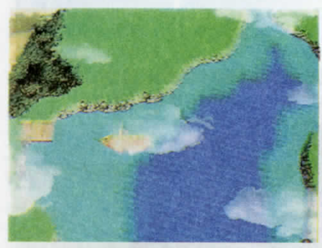
第11章 比拉杜的末日

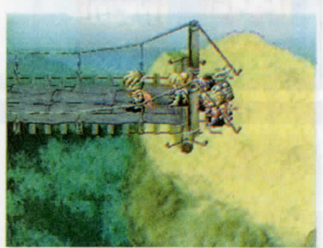
查爾他們離開後，柏爾古等人亦向着多華拉出發。亞蒙是隊伍中最後加入的一人，他雖然不會使用魔法，卻可使用一種能令全部敵人





受傷的「鷹之舞」(イークルダンス)，加上他的敏捷度奇高，在戰鬥中很多時都會是他首先出手的。當五人來到多華拉村村長的房子時，

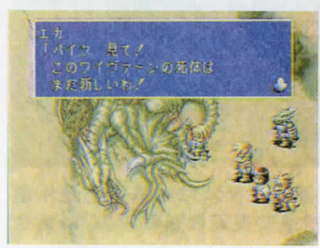




他已經將船準備好，眾人乘船來到了西方大陸。下船後，眾人首先要登上一座砂漠之山(さばくの山)，這裏只有間中遇上的一、兩個壺子以及用來SAVE的賢者之石，但就不會有敵人出現，直到過了一座山峰上的吊橋後，才發現了一匹剛被擊斃的飛龍屍體……

艾嘉：「柏爾古、看吧！這飛龍的屍體是剛死去不久的！一定是有人正在這山上戰鬥！！柏爾古，去看看吧！」

當眾人來到這座山的山峰時，竟發現了……





艾嘉：「呃！！在那邊的是！！」

原來是艾斯達一個人在山頂上與大群飛龍作戰中。儘管他每一擊都能擊殺一匹飛龍，但飛龍的數目就似乎永無止境……

艾斯達：「哼、這樣下去停不了的……」

比拉杜：「你的力量亦差不多用完了吧！！你、你們是！？」

比拉杜察覺到柏爾古他們的出現。

艾嘉：「艾斯達！」

艾斯達：「……是柏爾古嗎！這裏就等我來牽制，你們快點走吧！！」

比拉杜：「不會讓你這樣做的！讓我將你們一起化為塵土吧！」

艾嘉：「哼，我們一點也沒有逃走的打算啊！」

艾斯達：「阻止不了你嗎……那麼沒有辦法了！唏————！！」

艾斯達將全身的力量集中起來……

艾斯達：「……再見了、柏爾古！！」

比拉杜：「糟、糟了！全體撤退！！」

在艾斯達的全力一擊下，雖然不幸被艾斯達逃掉，但總算將其餘所有飛龍一次過消滅，不過艾斯達亦因力竭而倒地不起……

柏爾古：「艾斯達！！」

剛才逃掉的比拉杜折返這邊，並以飛龍將倒在地上的艾斯達推下山崖！

艾魯達：「看來沒有時間去傷感了！」

比拉杜：「……你們也算夠膽了！不過算了……現在已經再沒有人妨礙我們了！今次我一定要報回拉捷達的仇！」

艾嘉：「你真是個不懂向人打招呼的人哩……我們亦差不多是時候去報答你了！」

比拉杜：「仍舊是一班口不擇言的傢伙……所以才非殺不可！來吧！」

與比拉杜的最後一戰終於展開，他的攻擊方法相當單純，基本上只會以雷擊來進攻，而殺傷力則大約是我方人物HP的一半左右，所以是不難將他打敗的。

比拉杜：「哼，是你們取勝了……不過，拉杜尼亞大人的力量並非是只有這程度的……」





艾魯達：「糟了！會塌下啊！！」

比拉杜：「……再見了、柏爾古！我會在地獄等你的！！」

比拉杜就這樣掉到山崖之下了。

艾魯達：「就如那傢伙所説般，我們可以勝得了拉杜尼亞嗎？」

亞蒙：「關於拉杜尼亞，我們甚麼也不知道……」

艾嘉：「……夠了！大家為何變得懦弱起來啊！你們這樣還算是戰士嗎！？」

妮奧絲：「……對，我們可不能白白浪費這些以無數生命換取得來的時間。好了，出發吧！柏爾古。」

第12章 浮遊城大會戰

從砂漠之山下來後，眾人進入了位於左下方的大砂漠，在這砂漠的中央有一個綠洲，而哥特城的部隊就是駐守在這裏的。當柏爾古他們一進入綠洲之內，便馬上遇上了哥特城的騎士隊長達那，他先將眾





人帶到營幕前面，佳爾等人就在這裏面……這時他們正在舉行戰略會議，原來因為浮遊城的周圍設有護罩，只有在它浮昇前的短時間才能大舉進攻。由於這次作戰會在第二天早上才開始，這天晚上佳爾已為柏爾古等人準備了好旅館，同時更送了700G給柏爾古用來充實隊伍的裝備。由於接下來會發生某些事情，所以請各位將手上的錢盡量用來購物，否則便會很浪費……

第二天早上，艾嘉突然跑到柏爾古的床邊叫醒了他……

艾嘉：「……柏爾古、柏爾古！快點起身啊、柏爾古！妮奧絲她不得了啊！」





當柏爾古隨艾嘉來到妮奧絲床邊時，只見其他同伴早已來到了。

亞蒙：「……她在發高燒，而且看來是呪文所醫治不好的。」

西拉密斯：「柏爾古、是我呀！拉杜尼亞的浮遊城看來正開始移動了！」

原來是西拉密斯來到營幕裏找柏爾古。



艾嘉:「……西拉密斯先生, 請不要那麼大聲! 妮奧絲她病了啊!」

西拉密斯:「……我、我察覺不到實在很對不起……妮奧絲的情況相當差嗎? 因為我們必須儘快出發的了……」

選1: 請你們先走一步

西拉密斯:「不、不過……」

露爾:「你們甚麼也不用擔心!」

原來是那位半獸人的少女露爾。

露爾:「……看來我和你們之間是有些孽緣的。總之, 我來了的話就甚麼也不用擔心了!」

西拉密斯:「妳的確是曾將武器賣給我們的……」

露爾:「……是露爾·莎莉班, 你們現在很趕時間的吧? 快點出發啦!? 以後的事就交給我辦吧!」

西拉密斯:「……明、明白了。各位, 你們要盡可能追上來啊!」

西拉密斯說完這句話便走了。

露爾:「……真是懦弱的男人。難道你信不過我嗎?」

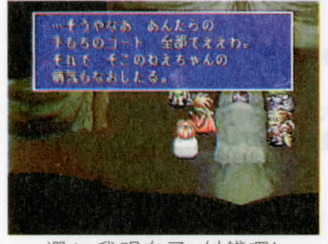
艾嘉:「不要說那麼多了!……既然妳那樣說了, 一定是有辦法的吧!?」

露爾:「當然, 有是有的……但這要以你們手上的所有錢來交換。這樣便可治好那位姐姐的病。」

選2: 不可以平一點嗎?

露爾:「……你怎麼了。難道金錢會比同伴的性命重要嗎!?」

艾嘉:「對、對啊, 柏爾古! 妮奧絲的性命是金錢買不到的!」





選1: 我明白了, 付錢囉!

露爾:「好, 就此決定!」

艾嘉將錢交給了露爾。

露爾:「……甚麼, 就只有這一點點嗎!?」

露嘉將一些奇怪的藥物餵了給妮奧絲吃。

露爾:「……好, 這就沒有問題了。她應該會馬上醒過來的。」

露嘉離開後, 妮奧絲果然很快便清醒過來。

妮奧絲:「……呃、大家, 早晨呀。終於要去進攻浮遊城了。」

亞蒙:「妮奧絲, 妳的身體沒問題嗎?」

妮奧絲:「……嗯, 總算比之前好一點。」

艾嘉:「太好了, 妮奧絲! 妳完全康復了哩。」

艾魯達:「……一定要好好感謝那個叫露爾的孩子才可。」

五人來到浮遊城前面與佳爾等哥特城軍隊會合, 但浮遊城卻在這時突然開始浮起, 無數的士兵給掉到山崖之下, 幸好柏爾古及時被亞

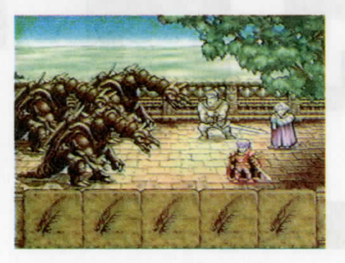




蒙救起, 而其他同伴亦總算到達了浮遊城之上。

柏爾古等人在城門前碰上了佳爾等人, 並與他們一起進入城內,





這時城門前面來了三匹地龍, 佳爾等人將地龍一擊一隻後, 柏爾古等人亦隨後進入了浮遊城中, 但卻和佳爾等人失散了, 並遇上了一匹剛才襲擊佳爾他們的地龍。柏爾古他們當然沒有一擊將地龍擊倒的力量, 但數個回合之內仍足以將這對手擊敗的。

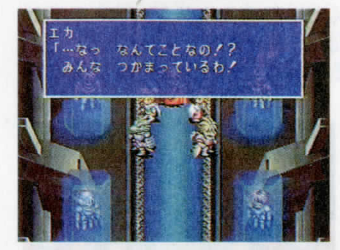
消滅地龍後, 首先要到左邊的房間內開動那裏的機關, 這樣才能令上樓梯後的大門開啟。若是發覺MP已用得七七八八時, 則可進入





下方的小門, 那裏是同時有着賢者之石及回復之泉的。

除了上面提到的機關外, 這浮遊城另外還有兩個類似的開關, 它們分別屬於兩個放着不少寶箱的房間, 雖然不會影響對首腦的一戰, 但這些道具總會對戰鬥有些幫助的, 而且拉杜尼亞的力量相當大, 各位正好藉着多一些戰鬥來提高隊伍的等級。另外, 在進入首腦的房間

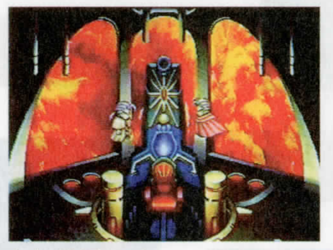




前, 會再有一個設有回復之泉及賢者之石的地方, 令你可以在最佳狀態下迎戰拉杜尼亞。

在通往拉杜尼亞房間的通道內, 柏爾古他們發現了被困在水晶之內的哥特城兵士, 而在那房間的盡頭, 則有兩塊異常巨大的魔晶石, 那是拉杜尼亞以他的魔力將各地收集得來的魔晶石組合而成的, 而浮遊城本身也是藉着這力量而得以浮上空中(天空之城? 飛行石?)……

「歡迎你、年輕的勇者! 我衷心的歡迎你們……我就是這座城的城





主拉杜尼亞。」

拉杜尼亞在一個光球的包圍下出現在他的寶座前面。

拉杜尼亞:「你們是在無數犧牲下好不容易才來到這裏的眾人希望……即使是在我的力量面前全無還手之力, 還是會全力以赴的。」

拉杜尼亞放出一個光球射向五人, 馬上便將五人封住了。

艾嘉:「怎麼了, 我的身體!?」

拉杜尼亞:「看來一隻手指也不需要用……我也想不到那個人會是一名勇者。」

艾嘉:「……柏爾古是個出色的勇者! 最少對我來說是這樣! 我的勇者是不會輸給你這種將這世界變成地獄的人的!」

拉杜尼亞:「對人類來說, 沒有比現世更像地獄的地方了。他們沒有辦法擺脫時間這種障礙……」

艾嘉:「怪物又怎會了解人類的感覺啊!」

拉杜尼亞:「真是位倔強的小姐哩。妳可以聽話一點嗎……來了嗎。」

在這時候, 又有一個光球突然出現, 而那個人竟然就是艾斯達!

艾嘉:「……艾斯達!? 你還活着哩!」

艾斯達:「柏爾古, 要你久等了……」

拉杜尼亞:「你遲到了哩。」

艾斯達:「……一切已經結束了，拉杜尼亞。」

拉杜尼亞:「你説的話和當時一樣哩，艾斯達蘭（エスタラント）哥哥。這一班人是幫不到你的，我所害怕的就只有我最愛的妹妹吧……因為妹妹她與我和你不同，是位可將人們的想法變成力量的"理解者"。對了、就好像大賢者蘇菲雅（ソフィア）那樣……」

艾斯達蘭:「難道你聽不到的嗎？妹妹為我們兩人之戰而發出的哭聲……拉杜尼亞！我即使賠上性命也要將你消滅！」

拉杜尼亞:「哥哥，我們三兄妹的存在就只有藉着彼此的血緣力量才可以消滅的，但很遺憾，你的力量並沒有這能力……不過，我就可以做得到！」

拉杜尼亞與艾斯達蘭展開戰鬥，而柏爾古他們亦因此而得以脱離拉杜尼亞的術法……

妮奧絲:「！！拉杜尼亞的術法解除了，身體可以動了！」

艾嘉:「艾斯達他沒問題嗎……」

不過，出現在眾人面前的卻是拉杜尼亞！

拉杜尼亞:「嘩哈哈哈，艾斯達蘭被消滅了！」

艾魯達:「拉杜尼亞、你！！」

這時艾斯達再次出現……

艾嘉:「艾……艾斯達！？」

艾斯達蘭:「……以我的性命、以我的靈魂作為代價，驅除邪惡的神聖之劍、請出現吧！以不死之三兄妹的長兄『艾斯達蘭·歐汀』之名命令，將身體被神聖之光芒照射，成為水晶之劍而蘇醒，我最愛的妹妹……花迪·歐汀！」





在艾斯達蘭説完了這一番話後，柏爾古手上的短劍再次變成了一柄長劍，閃閃發光。

拉杜尼亞:「……這種力量，是我的妹妹花迪！？」

花迪:「……拉杜尼亞哥哥，説不定我是在等待着這一刻的。」

拉杜尼亞:「妳是説就像當時那樣嗎？」

花迪:「……對。我在當時……為了拯救被黑暗所感染的拉杜尼亞哥哥，我將自己的身體變成了一柄劍。要打倒擁有魔劍麥拉卡、又會使用強大魔法的哥哥，除了這樣就別無它法了……因為必需要有一件可與同樣擁有不死力量的魔劍麥拉卡匹敵的武器才可。」

拉杜尼亞:「那就是妳現在的樣子，聖劍歐汀……那對我來説的確是很大的威脅。不過，即使有那種強大的力量也好，若是發揮的人力量比我差的話，也是毫無意義的……艾斯達蘭哥哥的力量是不可能戰勝我的。」

花迪:「不、拉杜尼亞哥哥，這是錯的……那次戰敗是因為我所致……絕對不是因為艾斯達蘭哥哥的力量比拉杜尼亞哥哥的力量差所致……當時，我因為要對親生哥哥動手而感到猶豫不決。」

拉杜尼亞:「……嘿嘿嘿嘿，妳從以前開始就已經是個心地善良的人了。花迪，妳以為自己可以將我這不滅之皇帝打倒嗎！」

花迪:「拉杜尼亞哥哥……我和柏爾古一起旅行之後已經明白了。因為我懦弱的內心，令很多人犧牲了……我所認識、我的拉杜尼亞哥哥已經不在了。我會將你打倒。柏爾古、艾嘉！還有各位……請與我一起戰鬥吧！」

神劍到了柏爾古的手上。

拉杜尼亞:「嘩哈哈哈哈，真有趣！那麼就讓你們試試自己是否真正的勇者吧！」

拉杜尼亞的攻擊力基本上不算大，不過他在戰鬥的後期會開始使用全體攻擊魔法，這時便要將艾魯達改為專注在回復方面，以免連吃兩次全體魔法而全軍覆沒。

當打倒了拉杜尼亞之後……

拉杜尼亞:「……還、還未完的！我還有魔晶石的！只要吸收了魔晶石的力量，我的魔力便會復活！」

花迪:「……一切都已經結束了，拉杜尼亞哥哥。」

拉杜尼亞:「等等, 這樣做的話連妳也會!!」

花迪用自己的身體刺向拉杜尼亞, 同歸於盡……

艾嘉:「花、花迪!!呃、那是!?」

半空上出現了短劍形態的花迪……

艾嘉:「……是花迪嗎!?」

花迪以人類的姿態出現在眾人面前!

花迪:「……柏爾古, 能夠認識你實在是太好了。再見了, 我偉大的主人……」

花迪消失後, 四周開始發生了震動。

艾魯達:「……魔晶石的情況有點不對勁啊!」

妮奧絲:「不得了!!因為拉杜尼亞的魔力消失, 魔晶石的平衡看來崩潰了!」

兩枚巨大的魔晶石相繼地粉碎了!

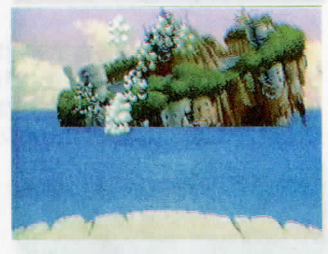
亞蒙:「糟了, 浮遊城正在下榻呀! 快點將佳爾他們救出然後逃脫吧!!」

其他同伴已經開始離開, 但柏爾古卻一個人呆着不動……

艾嘉:「柏爾古, 快點走吧!!」

在巴露多的轉移魔法下, 各人都得以及時逃生, 並一起回到哥特城……





第13章 激戰之後





在哥特城內, 柏爾古等人正接受國王的讚賞……

哥特王:「終於也將那拉杜尼亞打倒了! 我很感謝幾位的功勞! 柏爾古, 很多謝你, 看來這國家可以繼續繁榮下去了。」

佳爾:「……柏爾古, 今次的戰鬥實在是多得你的相助。多謝你, 我也要向你道謝才可。期待可以與你再見!」

艾嘉:「佳爾你們也要保重呀。」

衛兵們:「向柏爾古殿下敬禮!!」

柏爾古他們回到了哥特城的城下鎮……

妮奧絲:「柏爾古! 艾嘉!」

妮奧絲、艾魯達和亞蒙突然走到了柏爾古和艾嘉面前……

艾嘉:「大家怎麼了?」

妮奧絲:「……我們打算回到自己的鎮。」

艾嘉:「呃!?已經要走了嗎……?」

亞蒙:「所謂天下無不散之筵席。」

艾魯達:「我能夠與你們一起旅行實在是很高興。」

亞蒙:「不過, 艾嘉妳以後打算怎樣了?」

艾嘉:「呃、我!?我……」

艾嘉她望向柏爾古, 臉紅起來……

艾魯達:「啊, 原來這樣嗎。」

妮奧絲:「那麼, 我就此告辭了……」

艾魯達:「有機會的話就再來我的村玩吧……再見!」

亞蒙:「祝你兩人幸福!!」

艾嘉:「哼! 亞蒙他真是的……大家都走掉了哩……他們一次過全部走掉, 實在令人感到有點寂寞。不過, 又不是不能再見了! 想見面的話, 隨時都可以去見他們的!! 那麼、柏爾古, 我們也回去吧!」

兩人回到了翼人族的村子, 而出現在他們眼前的, 是一位已經解除了石化的拉雅……





第二部
第1章 失蹤的勇者

經過了拉杜尼亞一戰後, 艾嘉與柏爾古一起留在翼人族的村子生活, 但這天突然有一位客人來到, 這位女孩子名叫嘉露(キャロル), 她一走進拉雅的房子便只是不停在叫柏爾古去救巴露多婆婆, 這時連亞蒙及艾魯達亦來到了拉雅的房子, 原來巴露多, 西拉密斯以及佳爾三人都離奇地失蹤了, 不過哥特王卻不肯將事情告知這嘉露, 只叫她將柏爾古帶去見他; 就這樣, 嘉露以瞬間轉移魔法將眾人帶到哥特鎮, 並在第一時間前往會見哥特王……





嘉露:「國王! 我將柏爾古他們帶來了! 你快點將婆婆他們的事詳細告知我吧!」





哥特王:「……唔, 好吧。事實上……佳爾他們是去了調查某件傳聞的……但某天開始突然失去了聯絡。」

艾嘉:「呃、國王……你所指的傳聞到底是!?」

哥特王:「說到底也不過是個傳聞, 但那位巴倫似乎仍在生。」

艾嘉:「怎會的, 巴倫他!?」

哥特王:「嗯, 假如那傢伙真是仍在生的話, 說不定會再次向哥特鎮襲擊的……所以我叫了佳爾他們去調查, 而最後的聯絡是在亞古娜斯鎮(アグナス)送來的……由於到現在都再沒有任何聯絡, 所以我要作出最壞的打算。」

嘉露:「不會的……」

艾嘉:「放心啊嘉露, 我們會將佳爾帶回的! 他們一定只是因為甚麼原因而無法與我們聯絡吧……」

哥特王:「……不過、柏爾古, 我亦有事想拜托你的……我希望你能找回佳爾他們、查出敵人的真正身分以及他們的目的。能夠與敵得過佳爾他們的人對抗的, 大概就只有閣下了……怎樣, 肯接受我這個請求嗎!?」

選1: 是的, 我很樂意。

哥特王:「啊, 是嗎!! 那麼就馬上向亞古娜斯鎮出發吧! 詳細的事情我想你可以問那裏的神官馬爾拉(マイラー)。」

艾嘉:「不過、國王, 我們一次也沒有去過亞古娜斯鎮的。應該怎樣去亞古娜斯鎮才可呢?」

哥特王:「這個沒有問題, 那邊的嘉露應該會可以帶你們去的。因為嘉露本身就是來自亞古娜斯鎮的。」

嘉露:「嘻嘻, 對啊! 用我的瞬間轉移的話, 轉眼間便可以去到亞古娜斯鎮了! 既然已經決定了, 我們現在馬上就去吧!」

嘉露就這樣加入成為了同伴。

艾嘉:「等、等等呀!」

嘉露:「瞬間轉移!!」

五人轉眼間已來到一個陌生的鎮上……

艾嘉:「……唔, 難、難道這裏就是亞古娜斯鎮!?」

嘉露:「好了、柏爾古, 這邊啊!」

嘉露就這樣將柏爾古拖了進教堂之中……

神官:「咦、你們是!?」

嘉露:「是我呀, 馬爾拉大人! 我為了救婆婆她們而將柏爾古他們帶來了!」

馬爾拉:「啊, 你是勇者馬爾拉嗎! 幸會, 我叫馬爾拉·法多利亞, 是這亞古娜斯鎮的神官。歡迎勇者你來到這鎮!」

選1: 法多利亞、到底!?

馬爾拉:「……對, 妮奧絲·法多利亞是我弟弟的女兒, 總之、對妮奧絲來説, 我便是她的伯父。」

艾嘉:「是嗎、馬爾拉是妮奧絲的……」





馬爾拉:「……勇者柏爾古啊。妮奧絲她曾經與你們一起拼上性命而戰, 若沒有了她的幫助的話, 即使是你亦沒有理由可以打敗拉杜尼亞的。時代之勇者柏爾古啊! 請你無論如何也要拯救佳爾他們呀!!」

嘉露:「……對不起呀、柏爾古, 馬爾拉大人他果然似乎是靠不住的。」

艾嘉:「……妳説果然, 難道這人經常也是這樣子的嗎? 真是與妮奧絲一點也不似哩……總之我們還是先去收集情報吧……看來今次又會是很長的旅程了。」

馬爾拉:「……好了, 出發吧! 時代之勇者柏爾古啊!!」

五人沒有再理馬爾拉, 到了鎮上收集情報。從居民的口中, 知道了有類似巴倫的人去了東面的馬西頓鎮(マイセント), 打算前往一個名為「歷史之墓地」的地方, 而要前往東面的大陸, 則可以在南面的史多蘭斯村(シトナス)乘船。

第2章 與幽靈船妖怪之戰

離開亞古娜斯鎮後, 眾人向着位於右下方的史多蘭斯村進發, 而





嘉露亦大概會在這時開始實戰。由於她在第二部加入隊伍時只有LV





20, HP又低, 更不像妮奧絲那樣有全體攻擊魔法, 所以倒不如讓她暫時加強防守更好。

在史多蘭斯村的某間房子內, 有一位一看就知是船長的人, 他的名字是當拉魯(ドナルド), 從他的口中、你得知原來附近的水域有一個關於幽靈船的傳聞, 由於他見你對這傳聞毫不害怕, 而且他自己亦對傳聞中的寶物很有興趣, 所以便馬上載了幾位主角出海, 同時亦很「順利」地遇上了幽靈船, 不過這幽靈船上並沒有任何怪物出現, 眾人很快便在幽靈船的船倉內找到了寶物。當他們回到當拉魯船長的船後, 海面上出現了一匹被稱為海之大司祭的巨大怪物, 戰鬥開始後, 首先要小心的是牠的全體攻擊, 因為嘉露受了這一擊很可能會被減





去2/3的HP。

戰鬥結束後, 當拉魯為了答謝眾人, 將他們送到了多馬利港(トマリ), 從那大陸向右上方直走, 便會來到馬西頓鎮。這裏的蘭古公爵(ラング)正在嘗試建造一艘飛空艇, 當眾人來到公爵家門前的時候, 更會遇上公爵的女兒, 她因為和父親發生爭執而離家出走, 不過這和





故事的主線發展沒有太大關連, 所以在下會省掉這一段故事……

第3章 歷史之墓地

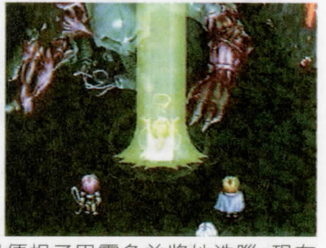
離開馬西頓鎮之後, 沿着上方那迷宮般的地形前進, 便會來到歷





史之墓地, 這迷宮的內部相當大, 所以戰鬥的次數會相當多, 你可利用這機會儲一些經驗值, 當眾人來到這迷宮的深處時, 只見當日在巴倫身邊的女性萊瑪與數名手下站在一個魔法陣的前面, 她似乎是為了取得一件叫「祭器」的物品, 與畫面上方那巨大的守護者(ガーディアン)發生過激戰, 而且帶她來的人就是巴露多!





原來萊瑪為了找尋這地方, 所以便捉了巴露多並將她洗腦, 現在目的既已達到, 於是便想將她收拾掉。這時柏爾古等人剛好趕到, 就在雙方打算大戰一場的時候, 那隻被打倒了的守護者開始復甦, 萊瑪她們看見這樣於是先行離開, 留待守護者對付柏爾古。前來襲擊的,



是那守護者的手部，雖然他沒有全體攻擊魔法，但卻有一種能令全部隊員麻痺的特殊攻擊，由於這遊戲並沒有一次過回復所有人狀態異常的方法，所以這一戰會比以往任何一戰都要麻煩。

戰鬥結束後，巴露多亦總算清醒過來……

艾魯達：「對了，之後便輪到找尋佳爾與西拉密斯……他們到底去了哪裏！？」

巴露多：「話説回來，嘉露，妳為何會和柏爾古他們在一起的呢？」

嘉露：「呃……雖然我也想一個人將婆婆妳找回，但就不知應該怎樣做才好，於是我便找了柏爾古他們幫手！」

巴露多：「……是嗎，柏爾古，那真是對不起了。」

艾嘉：「妳也不用多謝我們的……話説回來，其餘兩人……佳爾和西拉密斯在哪裏呢？」

巴露多：「……是嗎，還未找到佳爾他們嗎。」

艾魯達：「……到底發生了甚麼事呢？」

巴露多：「萊瑪……」

艾嘉：「萊瑪！？」

艾魯達：「……那個女人嗎！？」

巴露多：「對，我相信一切都是圍繞着她發生的。只要跟着她的話，應該是可以發現佳爾他們的行蹤的。而且……」

四周突然開始了強烈的震動。

巴露多：「不、不得了！這房間要倒塌了！！嘉露！快點回到哥特王那裏！！」

眾人在嘉露的轉移魔法下，及時回到了哥特城。在巴露多向哥特王所作的報告中，眾人得知萊瑪很有可能是魔法王國法魯達的魔導師，而她在歷史之墓地取得的祭器，就更是可將古代強力魔物召喚出來的道具，至於她的目的就仍未清楚。由於佳爾下落不明，於是這任務便落在柏爾古身上了。

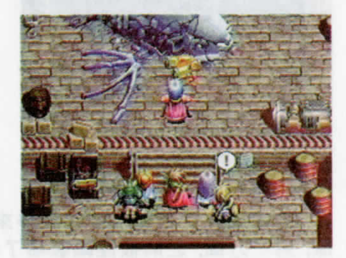




第4章 手執皮鞭的古修蘭

眾人打算借用飛空艇來前往魔法王國，於是先利用嘉露的瞬間轉移魔法回到了馬西頓鎮，但在那裏的工場內，不但建造中的飛空艇被破壞了，眾人更意想不到地遇上了佳爾……





艾嘉：「……佳爾！？」

嘉露：「很久不見了，佳爾！你果然靠自己的力量便逃掉了！」

佳爾：「……」

嘉露：「怎樣了啊，佳爾？是我，嘉露啊……我們就像以前那樣一起吃婆婆弄的點心吧！」

艾嘉：「嘉露因為是巴露多的孫女，所以與佳爾是認識的哩。」

艾魯達：「不、等等！佳爾他似乎有點不對勁……難道這飛空船是被佳爾弄成這樣的？」

選1：難道佳爾也被人控制着嗎……

女聲：「呵呵呵呵呵！！」

艾嘉：「……這種討厭的笑聲是甚麼一回事了！？」

在佳爾的身後突然出現了一名神秘女子。

神秘女子：「……看來是班相當有趣的傢伙哩！」

選1：你是萊瑪的同伴！？

神秘女子：「唔！？仔細一看，你是在歷史之墓地出現過的那孩子哩……想不到你們會在這裏出現……難道你們將那守護者打倒了！？……這真是有趣了！！我叫古修蘭（クリシュナ），是跟隨萊瑪大人的魔導師！小子你好像是叫柏爾古的嗎？我很喜歡有實力的孩子哩，多多指教啊！」

艾嘉：「我明白了！妳對佳爾他幹過甚麼了！」

古修蘭：「呵呵呵呵呵！！」

嘉露：「……我求妳將佳爾他回復元狀吧！」

古修蘭：「很遺憾地，單靠我的魔力是對佳爾他幹不出甚麼的。支配着佳爾內心的是萊瑪大人。因此，在這裏的佳爾是……唏！！」

佳爾他突然變成了一隻小狗！

佳爾：「汪！！」

古修蘭：「……就如你們所見，他只是一隻走狗吧。而且，那傢伙並不是我所喜歡的類型，我所喜歡的是……對了，是那邊的小子，就像你那樣可愛的小子。」

選2：這真是多謝了……

古修蘭：「真是可愛的孩子哩！就等我完成工作後疼愛你到死為止吧。」

艾嘉：「我不會將柏爾古交給妳的！！」

古修蘭：「……妳怎麼了！？真煩，變成一隻豬吧！！」

古修蘭的皮鞭一揮，艾嘉竟然真的變了一隻豬！

艾嘉：「！？」

嘉露：「呃、艾嘉！？」

亞蒙：「艾嘉她變了一隻豬……」

古修蘭：「呵呵呵呵呵！！這副樣子和妳這種人就最合襯的了！」

艾魯達：「……妳這妖怪。」

古修蘭：「……小子們，很遺憾地，玩到這裏已經差不多了。我還有工作要做……盡量來妨礙我們吧！」

這古修蘭就這樣以瞬間轉移跑掉了。

艾魯達：「走掉了……」

亞蒙：「看來會是個麻煩的對手哩……」

嘉露：「不、不要説這個了，艾嘉現在這樣子……到底怎樣才好啊！」

選1：找人去將她治好

嘉露：「對、對啊！！還有婆婆她啊！對了，婆婆她一定可以醫好她的！」

亞蒙：「真的哩，巴露多應該可以醫好她的。」

嘉露：「那麼，唏！！」

亞蒙：「等、等等，嘉露！？嘩呀呀呀呀！！」

哥特王城內……

哥特王：「……甚麼事了！？」

亞蒙：「好痛呀！！嘉露妳使用瞬間轉移魔法時不用那麼心急的……」

巴露多：「嘉、嘉露！？到底怎樣了？」

嘉露：「婆婆、怎辦好呀！艾嘉她、艾嘉她……」

巴露多：「冷靜點、嘉露，艾嘉她怎樣了？」

嘉露：「艾嘉她變了一隻豬呀！！」

嘉露將事情的經過詳細地告知巴露多。

巴露多：「……是嗎，飛空艇被萊瑪的手下古修蘭破壞了……不過，要醫好這個的話，亞古娜斯的馬爾拉司祭就較為擅長了……」





嘉露：「不過！」

巴露多：「真是令人頭痛的孩子。因為太過焦急而不能作出冷靜的判斷的話，是不能成為一名好魔導師的啊！」

巴露多向艾嘉唸咒，將她復原了。不過這時哥特王告知他們萊瑪在這段時間內曾派人勸降，並恐嚇不投降便向哥特城以至其他城鎮

攻擊。為了與之對抗，哥特王派巴露多到馬西頓鎮監督飛空艇的修理，再叫柏爾古等人到捷杜尼亞及亞古娜斯看看當地的情況。

第5章 真假艾魯達、真假公主……

就在作戰會議結束時，士兵出現告知哥特王有低級惡魔（レッ





サーデーモン）正在向王城襲擊，於是柏爾古等人便先到城下鎮助戰。這時候，哥特騎士團正與巴倫在苦戰中，而達那隊長更在這一戰中被巴倫殺死，不過巴倫一見到柏爾古他們出現便停止了進攻，並告知柏爾古他會在守護法魯達的南之塔等待柏爾古的前來……

上次來到捷杜尼亞（チェストリア）時，這裏並沒有任何特別，就





是今次來到時亦是一様，看上去並沒有受過襲擊的跡象，但當柏爾古他們來到城堡找這裏的公主時，竟發現了有一名和艾魯達一模一樣的人，據這裏的公主所說，這位艾魯達是因為替馬戲團當保鏢而來到這個鎮，而且更曾獨自一人將萊瑪派來襲擊這個鎮的手下擊退，所以這裏的公主對這位艾魯達是深信不疑的。為了找出那一個艾魯達是假冒的，公主找來了鎮上的女占卜師艾瑪（エマ），但這占卜師竟然說和柏爾古他們在一起的艾魯達是假的，在柏爾古等人堅持下，公主最後決定暫時將兩名艾魯達分別鎖進不同牢獄中，然後讓柏爾古去查出事件的真相。

到了晚上的時候，柏爾古他們決定「夜闖馬戲團」，向着現時在鎮的右方紮營中的馬戲團調查，結果真的是有所發現，在營幕內的某個

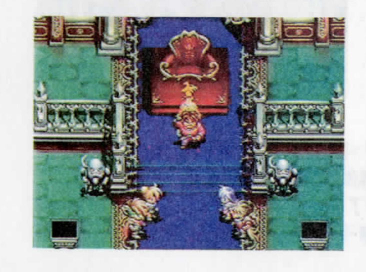




房間中，找到了一封寫給古修蘭的信……

「……給我所愛的古修蘭大人。捷杜尼亞的公主，似乎已經完全被我所假扮的假艾魯達所騙到，只要繼續下去，由假艾魯達取得捷杜尼亞公主的信用便大功告成了，就讓我神不知鬼不覺地收拾掉捷杜尼亞公主，再以我的假公主來治理捷杜尼亞吧……你忠心的僕人 拉姆（ラム）」

第二天早上，眾人叫公主將那名叫拉姆的人帶到大殿上，並將昨





晚取得的信拿了出來，這人眼見事敗，於是脅持公主逃走，但當眾人追到馬戲團的時候，才發現原來連公主本身也是被人假扮了的，假扮公主的人有着小丑打扮、名叫比安魯（ピエール），本來他假扮公主的計劃是很完美的，但就因為這拉姆多餘的小動作而事敗，於是古修蘭便要他以打倒柏爾古為補償，就在戰鬥開始前的一刻，艾魯達及時趕到（逃獄？），總算可以用最佳狀態來與敵人決戰。

這一戰除了拉姆外，那名假艾魯達也會是敵人之一，他的能力和真艾魯達差不多，同様可以利用噴氣作全體攻擊，雖然殺傷力不大，但最好還是先集中力量將他打倒。剩下來的拉姆可算是廢人一個，相信大家亦不會有輸的理由……

當打敗了拉姆後，他被古修蘭變成了一隻豬（就像上次對付艾嘉時一様），但古修蘭並沒有在這裏和柏爾古動手，只是留下了自己會





在守護法魯達的西之塔等待柏爾古的到來這句話……

第6章 飛空艇之出發

救回了捷杜尼亞的公主後，眾人來到了亞古娜斯鎮，但這裏就沒有那麼幸運，整個鎮幾乎已經變成了一個廢墟，嘉露看見這景況顯得





極為傷心，正當眾人好不容易才令她心情平伏下來時，大家卻在教堂前面發現已經奄奄一息的馬爾拉，在艾嘉的治療魔法下，總算令他清醒過來，原來毀掉這個鎮的，是萊瑪手下的魔導師艾爾·布蘭（アイン·ブラッド），而且他更故意不殺馬爾拉，讓他告訴柏爾古自己會在守護法魯達的東之塔等待柏爾古的前來……





於是眾人便馬上以瞬間轉移來到馬西頓，讓巴露多替馬爾拉治療，另一方面，之前被佳爾破壞了的飛空艇在搶修之下終於也建成了，而在工場內的人，則各會告訴你一些有用的情報……

「……巴倫在南之塔、艾爾在東之塔、古修蘭在西之塔，魔法王國的四大聖塔內似乎都有着最強的部下在守候着。」

「……四大聖塔之中，關於據守北之塔的部下，現時仍毫無線索，所以很有可能會是最可怕的敵人。」

「蒼之炎艾爾·布蘭在魔法王國來說也可以算得上是百年難得一見的天才魔導師。他不但擁有極強的力量，同時也有很大的野心。人類的慾望難道真是一種罪孽嗎？」

「……萊瑪她似乎是打算在法魯達的地下聖堂舉行永遠之女王的召喚儀式。自古以來便被稱為魔法之王國的法魯達，沉睡着可稱得上是無限的魔力之源。」

「……要進入魔法王國便必須解除四大聖塔的結界。」

在聽過了工場內各人的話後，眾人便會回到工場的梯級前作出發

前的最後檢討……

亞蒙:「……柏爾古，看來我們要走的路已經決定了。」

嘉露:「將四大聖塔的結界全部解除後……」

艾魯達:「前往萊瑪等待着我們的魔法王國……」

艾嘉:「當然亦不要忘了救出佳爾和西拉密斯。不過，這艘有翼的船叫甚麼名字呢?」

巴露多:「……哥尼利安斯(コーネリアス)。這就是你們這艘船的名字。」

巴露多終於也出現了!

嘉露:「婆婆!」

艾嘉:「巴露多!」

巴露多:「……嘉露，看來妳已經是一位相當出色的魔導師了，喜歡我和馬西頓的人所送給妳的禮物嗎?」

嘉露:「多謝妳、婆婆，這禮物真是太好了……」

選1: 我一定會打倒萊瑪給妳看的。

巴露多:「……拜托了，現在所有人的希望就只有你們了。」

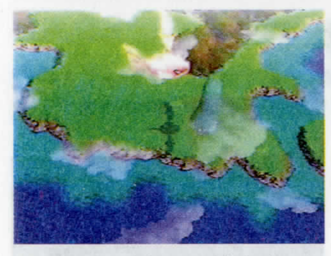
艾嘉:「巴露多……」

巴露多:「……那麼，就給我看看你們的飛船哥尼利安斯的首次試飛吧!」

眾人經船頭進入了飛艇後，便會進入飛行畫面中，這時你不會遇上任何敵人，亦可自由地飛到任何地方；若是來到地圖上方的位置，便會發現一個四邊也有高塔包圍的島，這就是魔法王國法魯達的所在之處。雖然在這個島的中央還有另一個高塔，但在結界被完全打開之前，這座塔會有一種力量將你彈走的。

第7章 四大聖塔之戰——南之塔

基本上，四座聖塔的構造都不算複雜，要走完它絕對不是難事，倒是每座聖塔上都各有着相當多的珍貴道具(分別放在寶箱或棺材之內)，不取下它們會令你的戰鬥辛苦很多的。另一方面，在每一個迷宮探險時，都應盡量多作一點戰鬥，以提高自己的等級。在這個迷宮內，1F放着魔法之比堅尼(まほうのビキニ)、妖精之袍(ようせいのローブ)、蘇菲亞之披肩(ソフィアのマント)、皇家之劍(ロイヤルブレード)，2F放着旅行者之翼(たびびとのつばさ)、極級薄荷(ごく





じょうミント)、W卍字標(Wハーケン)、星屑之袍(ほしくずのローブ)、遠古之鎧甲(いにしえのよろい)、疾風之靴(はやてのブーツ)、象牙之章(ぞうげのはんこ)、至於3F則無任何寶箱，而4F則是巴倫所在之處，他這次多了一種全體攻擊型的亂斬式攻擊，每一擊可減去所有隊員約一半的HP，因為他使用這一招的次數很頻密，一旦回復得不夠快，被連斬兩次就一定會有人倒下，為了能安全地作戰，這一戰可能會花去你極多時間(在下就足足用了35分鐘以上)。

當你將巴倫打敗了之後……

巴倫:「還未……結束的!」

艾嘉:「……巴倫!為甚麼、為甚麼啊……!?」

艾魯達:「你真的是和惡魔定下了契約嗎……!?」

巴倫:「……萊瑪她所關心的就只是我的力量，所以就算是將靈魂賣給惡魔，我也是不可以輸的!」

這時嘉露跑出來阻止巴倫……

嘉露:「……停手、停手呀!已經太多了!」

艾蒙:「嘉露!?」

嘉露:「為何為了愛一個人就不得不戰呢!?……這絕對是不對的!我不能原諒殺死達那隊長他們的你……不過，那些因為錯誤的愛而戰的人也是不應放棄的。」

巴倫:「……我、我!?」

巴倫手上的魔劍掉下來了!

巴倫:「我已經變成一個會面不改容用劍指向這種少女的人嗎……我是配不上她的，是我輸了，柏爾古……」

巴倫就這樣消失在空間之中……

嘉露:「巴倫……」





艾嘉:「……魔劍麥拉卡!?」

原本由巴倫拿着的魔劍亦自行消失了。

艾嘉:「……消失了!?」

解除了結界後，當然亦不要錯過在這房間內的兩個寶箱，它們分別放着極級薄荷及勇者之盾(ゆうしゃのたて)。

第8章 四大聖塔之戰——東之塔

守在東之塔的是天才魔導師艾爾布蘭，這裏的1F放着希望之劍(きぼうのつるぎ)、月之飛盤(つきのフリスビー)、夢幻芒果、百鬼丸(ひゃっきまる)，2F放着風之鎧甲(かぜのよろい)，3F則同樣是沒有任何寶箱，但在到達4F的聖塔控制室時，卻沒有看見艾爾……

艾嘉:「……我們已依約來到了，艾爾·布蘭!」

艾魯達:「不要再躲了，出來吧?」





艾爾:「……你們竟然不怕死來到這裏。就讓你們和亞古娜斯的人一樣去加入幽靈的行列吧。」

艾爾終於在控制器的前面出現了。

嘉露:「艾爾·布蘭，你的確是位擁有天才實力的魔導師……所以你更應該將那種力量用來行善才可!那種力量並不是給你用來作惡的!!」

艾爾:「……力量就是力量，它本身是無善惡之分的。」

艾爾是一位完全依靠魔法來作戰的對手，雖然他開始時只會用單人攻擊魔法向你攻擊，但當戰至一段時間後，他便會間中放出全體攻擊型的魔法，所以同樣是不應讓任何人有HP低於一半的情況出現。

當打敗了艾爾之後……

艾爾:「我不明白……為何我會被你們打敗的?」

艾爾倒在地上逐漸消失了。

艾嘉:「這是因為你過分依賴力量所致。」

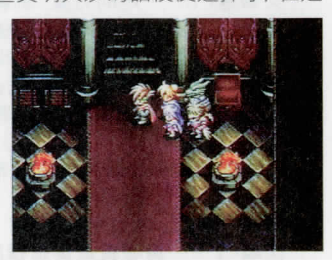
亞蒙:「在這個世界上，是不存在着甚麼絕對力量的……」

解除了結界，並取得這房間內的寶物「原質劍」(マテリアルソード)後，眾人便向着下一個聖塔出發……

第9章 四大聖塔之戰——西之塔

當眾人進入四大聖塔中的西之塔時，會遇上之前在捷杜尼亞假公主事件中出現過的小丑，他說了一些莫明其妙的話後便逃掉了，在這





塔的1F, 你可取得另一柄百鬼丸和一個夢幻芒果, 但要突破1F那不斷循環的路, 便要在進入房間後先繞過那數個火盤, 那麼便可來到另一個原本所沒有的房間, 並從這裏前往2F。

雖然一來到2F時會看見那小丑往左邊逃走, 但其實那邊是甚麼也沒有的, 所以大可直接走向右邊, 取得途中的極級薄荷、破骨劍(スカルキラー)、夢幻袍(マジカルローブ)及大刀(ファランクス)後進入3F, 3F是由數個小房間組成的一層, 雖然每次進門後也會被轉移到不同的地方, 但其實路就只有一條, 而途中則可以取得不死鳥之盾(ふしちょうのたて)。

進入4F時, 古修蘭已經早在等候着眾人的到來。

古修蘭:「啊、看吧……果然就如我所說的一樣吧。小子你們是絕對無法從我手上逃掉的……好了、小子們, 快點過來這邊吧。不用害





怕的啊, 我馬上便會令你感到很舒服的。呵呵呵呵呵!!」

雖然古修蘭的戰力不會比守護其他兩座聖塔的人為弱, 但經過之前兩座聖塔的戰鬥後, 相信各位的等級已提高了很多, 即使中了全體攻擊魔法, HP亦只會被減去1/3左右, 所以應該足以應付。

當打敗了古修蘭之後……

古修蘭:「……其實我對小子你是相當認真的。我就先、先在地獄裏等你吧! 呵呵呵呵呵!!」

古修蘭倒下之後, 那小丑亦回復了原來的身分, 原來他就是失蹤了的西拉密斯! 他知道了事情的經過後看來受到了很大的打擊, 甚麼也沒有說就跑了出聖塔的控制室。

解除了聖塔的結界後, 可順道取下寶箱內的幻之鎧甲(まぼろしのよろい)及天之羽衣(てんのはごろも)。

第10章 四大聖塔之戰——北之塔

北之塔的構造和其他三座聖塔有着一定的分別, 首先, 在1F、2F中, 是不會取得任何道具的, 而在3F則可取得古代之杖(こだいのつ





え)及天空標槍(スカイジャベリン), 4F的門全是會將你送回3F的, 不進去也罷, 總之, 在這個塔的頂層等着柏爾古的, 果然就是失蹤了的勇者佳爾……

佳爾:「……很久不見了哩、柏爾古。我是守護北之塔的萊瑪手下。」

艾嘉:「你、你說甚麼了, 佳爾……!?」

選1: 難道你是被萊瑪操縱着嗎!?

佳爾:「……現在的我, 只是一個會照萊瑪命令而行事的傀儡。我可以自由地說話亦覺得很難得, 因為她的魔力實在是太強大了。」

艾魯達:「……她的力量、就連我們亦可以感覺得到。」

亞蒙:「不過, 繼承了勇者艾拔血統的你……」

佳爾:「真正的勇者並非是由出身及血統所影響的……柏爾古, 我覺得你才是適合當這時代勇者的合適人選, 不過, 人們所要求的是擁有絕對力量的勇者之血。代我拯救這個世界吧、柏爾古。跟着就要由你和艾嘉誕生新的勇者血統了。」

艾嘉聽到這句話登時臉紅起來了……

艾嘉:「佳、佳爾……!」

選1: 明白了、就交給我辦吧!

佳爾:「……勇者就是要這樣說話才稱職的。」

但在突然之間, 氣氛有了很大的改變。

佳爾:「……快點逃走! 我剛剛收到一個要殺死你們的命令了。合力將我打倒吧, 柏爾古!」

嘉露:「這種事我做不到啊……!」

佳爾:「動手吧嘉露!! 世界的命運就掌握在你們的手上!」

佳爾他拿起了自己的魔法劍。

佳爾:「柏爾古……你好好聽着我擁有的魔法劍卡拉之刃的秘密。卡拉之刃其實就是指賢者蘇菲亞在勇者艾拔的神劍之中所找到的偉大光之神的說話。」

嘉露:「……難道那是一句呪文!? 佳爾你竟然懂得一些我不知道的呪文……」

佳爾:「……拜托了, 柏爾古! 在和我的戰鬥中, 將卡拉之刃這句最強之呪文銘記於心!」

就如佳爾所說般, 這一戰最初並沒有甚麼難度, 但當佳爾一用上了卡拉之刃這呪文後, 攻擊力便會暴增接近一倍, 隨手一擊便可減去我方隊員1000以上的HP, 由於很可能會有隊員在戰鬥的途中倒下, 所以懂得復生魔法的艾嘉便要特別小心, 否則她死掉的話便會白白浪費寶貴的復生道具。

當戰鬥結束後, 柏爾古亦同時學會了卡拉之刃這最後的呪文……而當日一起進攻巴倫城塞的三名女傭兵亦在這時突然出現, 原來她們是乘搭繼哥尼利安斯之後新建成的飛空艇來到的, 她們將佳爾送走加以治理, 而嘉露則解除了最後一個結界, 開啟了通往法魯達的路(在這一層的寶箱內, 放着了佳爾的頸鍊ガイのペンダント、不要忘了)……





第11章 決戰前的休日

雖然隨時可以進入法魯達的主塔, 但在下還是在決戰前夕先來到當日曾一起組隊的妮奧絲所在的索拉斯鎮。這天, 妮奧絲仍舊是在教堂之內……





艾嘉:「妮奧絲!!」

妮奧絲:「艾嘉! 連柏爾古你們也一起來了!?」

艾嘉:「嘻嘻、很久不見了哩。你之後與基尼斯他怎樣了?」

妮奧絲:「……!!」

妮奧絲與基尼斯互望一眼後, 妮奧絲只是臉紅起來, 而基尼斯則在不斷大笑。

妮奧絲:「艾嘉妳真是的(話說回來, 到底是甚麼事情呢艾嘉? 聽說現在不應該是可以來我這裏的時候來啊……」

艾嘉:「……唔, 我有點事……想……」

妮奧絲:「……」

美雅:「!!……柏爾古! 在你身後的幾位一定是現時與柏爾古你並肩作戰的人了。假如你不介意的話, 可以說一些你們旅程中的事給我知道嗎?」

選1: 當然可以了。

美雅:「真的!? 很多謝你呀。那麼, 我們去2樓的房間吧。」

就這樣, 柏爾古將一直以來遇上過的事告訴給美雅她們知道, 而妮奧絲亦請柏爾古他們在這裏住一晚才離開。但到了晚上時, 艾嘉突



然失蹤，柏爾古一個人到鎮上找她，終於在鎮的入口附近將她找回……

選2：默不作聲地站着。

艾嘉：「柏爾古！？你是幾時來到的？……對不起哩，似乎要你擔心了……和妮奧絲見面後，不知為何會有點胡思亂想……雖然我也已經找妮奧絲她談過的了……但到最後也是我自己本身的問題……」

選2：説一些體貼的話。

艾嘉：「夠了！你甚麼也不用説……只要柏爾古你有這份心意就已經很足夠了。不過……趁這機會柏爾古你亦聽聽吧。怎樣了、柏爾古，要聽聽嗎？」

選1：當然了！！

艾嘉：「多謝你、柏爾古。其實我是從來也沒有後悔過喜歡上你的。雖然我亦多次想過放棄……我們雖然一直以來都是一起旅行，但我有時會想到我跟在柏爾古的旅程是否一件好事呢。」

柏爾古理解不到艾嘉的話。

艾嘉：「可能我是説得不太好，總之最初我是因為喜歡你所以才想和你一起旅行……但這旅程不知在何時開始，從我自己的問題演變成了一件牽涉全世界的大事，當這一切被解決時，柏爾古你已被人視為一位勇者……然後又再被捲入另一件大事之中……我雖然也不是不明白自己的立場，但我亦開始會想到自己是否成為了你的累贅……當然，現在並非是這種時候，所以我亦曾將這心情忘掉，但和妮奧絲見面後又再令我想起……因為各式各樣的心情混雜起來，所以自己怎樣也解決不了……」

選1：怎麼了、一點也不像艾嘉哩。

艾嘉被這樣取笑下，登時氣得滿臉通紅……

艾嘉：「！！因為我是個女孩子嘛！！……多謝你、柏爾古。全靠你、





我心情平伏下來了。」

亞蒙：「艾嘉！！」

原來是其他同伴亦找到他們了。

艾嘉：「亞蒙！！連妮奧絲也在哩！」

嘉露：「怎麼了、艾嘉？大家很擔心你呀！」

艾嘉：「對不起哩、嘉露。不過、已經沒有問題了。」

妮奧絲：「艾嘉……」

艾嘉：「是真的啊、妮奧絲！因為我有柏爾古在身邊啊！！好、你要等我來啊、萊瑪！！因為我是絕對不會輸給妳的！！」

第二天，當柏爾古他們離開索拉斯鎮之前，可從妮奧絲的手上得到2枚亞尼夫之護身符及5個夢幻芒果……

第12章 登陸魔法王國

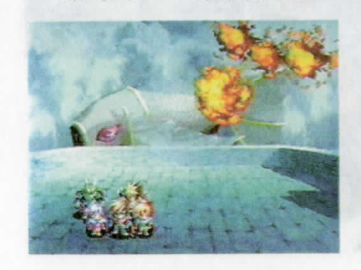
在四大聖塔中央的主塔，其實便是魔法王國法魯達的所在地，當柏爾古他們降落在高塔的頂部時，飛空艇一下子就被人轟掉了……

艾嘉：「……真是的，突然來一個如此誇張的歡迎。」

萊瑪：「想不到你們可以來到這裏……這可以算是我唯一估錯的事。」

萊瑪隨手一揚，四周便突然出現了一大群低級惡魔。

萊瑪：「……不過，我是不會容許你們再妨礙我的。你們就乖乖地





做這班惡魔的對手吧！」

就在這時，上空突然有其他人向那群惡魔攻擊……

萊瑪：「是新來的……！？難道我又估計錯誤了！？」

來的人原來是哥特騎士團、三位女傭兵以及那半獸人的女行商露爾。

查爾：「柏爾古！我們得到國王的許可，動用了整支哥特騎士團來協助你們呀！」

艾美：「柏爾古、你還活着嗎？這裏就交給我們，你快去追那個女人吧！」

露爾：「治療用的藥草我亦已經準備好了，所以就算你受傷也不要緊的！」

雖然露爾帶了很多其他商店都沒有的道具前來售賣，但仍然保持着她的一貫作風，售價貴得令你吃驚，不過這時已經再沒有其他地方可以買道具的了，所以大可放膽的買，其中可回復HP的薄荷及回復MP的神奇飲品就最好多買一些，而道具欄中已經過時的裝備亦不妨在這時賣掉……





進入高塔的內部之後，首先會來到8F，這層有一個房間放着一枚賢者之石，始終先記錄進度是會較好的。至於其他房間裏面則主要是放着一些壺子（裏面當然是放滿了道具！），而房內的人其實全是死靈魔導師，沒有任何一個會和你説話的，除非你是想賺經驗值，否則大可省掉和他們的戰鬥。

8F的升降機雖然可將各位載到6F，但那一層就沒有再往下走的方法，而且亦沒有任何道具可取，所以不妨直接到7F算了，7F整層都是由一些藍色的轉移點來構成，其中一個房間可令你轉移到6F的另一部分，這裏有一個房間在進入後會將你掉到5F，這5F裏的升降機可將你載到4F或3F，其中4F同時有着賢者之石及回復之石，相當方便，而3F的房間則會將你送到4F的另一部分，從這裏的轉移點可直接來到2F，這裏有一個房間可將你轉送到之前曾到過的歷史之墓地，但其實是不用去的，各位應利用2F的升降機先回3F，取得房間內的大量高級裝備後回到升降機繼續登上4F，利用那裏的房間轉移到7F，跟着是以7F的房間轉移到1F，最後是從1F的升降機到達地面（地下），這裏會再有一個放着賢者之石的房間，記錄過後便可進入萊瑪所在的房間……

這時萊瑪正身處魔法陣之內，而她面前則分別放着變成了聖劍歐汀的花迪、昏睡狀態下的艾斯達以及她在歷史之墓地內取得的祭器，看來她是正在進行着甚麼儀式的……

萊瑪：「……嘿嘿嘿，古代龍拉古、再加上歐汀三兄妹的力量……一切已經齊備了……我會變成神，成為永遠之女王亞羅娜（アローナ）。」

艾嘉：「到此為止了！！」

萊瑪：「不過，你們卻來加以妨礙！」

艾嘉：「我們不會再讓妳為所欲為的了！！」

萊瑪：「……算吧。就由我萊瑪·至奧·奧斯華特親自引導你們吧。」

嘉露：「……奧斯華特！？奧斯華特不就是被勇者艾拔所打敗的黑暗魔導師的名字嗎！！」

萊瑪：「……正是這樣。我就是這奧斯華特家的最後生還者。同時





也是我奧斯華特家為了永遠之女王的再臨而獻上生命的人。」

艾嘉:「……聽到這番話後，我已經可以肯定我們會獲得勝利了!」

萊瑪:「……你們的勝利……?」

亞蒙:「……將奧斯華特打倒的勇者會再次出現。難道妳不明白的嗎?」

萊瑪:「原來如此，有這種事情嗎……擁有神劍卡拉之刃的勇者與魔導之少女。就如那勇者艾拔與大賢者蘇菲雅再度出現嗎……不過，這樣才配當我的對手的!」

與萊瑪的第一戰開始了。這時的她只是處於很正常的狀態，攻擊亦只是很普通的貨色，只要柏爾古用上一次卡拉之刃，不一會便可以將她打倒……

萊瑪:「……我、我會被你們打敗……?但、但我是不會死的。」





萊瑪轉身向着祭壇高聲大叫。

萊瑪:「……拉古!歐汀!將你們黑暗和神聖的力量給我吧!!」

萊瑪與兩股力量融合，變成了一頭可怕的怪物!

嘉露:「這、這是!?」

艾嘉:「何等強大的力量……這就是永遠之女王亞羅娜!?」

艾魯達:「她來了!!!」

變成亞羅娜之後的萊瑪實力大增，而且所用的魔法都全是最高級的，不過這一戰最令人頭痛之處還是會正接由上一戰結束時的狀態開始，一旦在開始時受一記全體魔法的話，要站穩陣腳會花上相當多的時間才可。若要説作戰心得的話，各位不妨在亞蒙及嘉露這兩位沒有復生或回復魔法的人物HP只剩少許時見死不救，然後直接在他們倒下之後才用復生魔法令他們的HP回復至上限，因為單靠回復魔法的話是救不了全部人的……

打敗亞羅娜之後，花迪從她的身體分裂了出來，以短劍的姿態再度出現……





艾嘉:「那是花迪呀!花迪從亞羅娜的身體走了出來啊!」

花迪:「……主人，請你和我一起戰鬥吧!!將自古以來就一直束縛着我們歐汀三兄妹的邪惡之物打倒!!」

花迪以自己的意志飛到了柏爾古手上，而亞羅娜的身體在這時亦開始出現了變化……

亞羅娜:「呀——!我、我的身體在崩潰呀!我的意識……我的意識在崩潰呀!!」

最後之戰開始了。由於失去了花迪的力量，亞羅娜變成只剩下拉古的部分，不過這拉古無論怎樣説也不可能算是一頭巨龍，只能説是一隻可怕的怪物。至於攻擊方法方面，其實他和亞羅娜相當接近，所以亦沒有甚麼好説的，總之，這已經是最後一戰，道具留下來也不會有用的，放膽地使用吧!

當成功將拉古打敗了之後……

艾嘉:「各位，我們成功了!終於也將那拉古打倒了啊!!」

艾嘉望向魔法陣前面的祭壇……

艾嘉:「……那一柄就是麥拉卡了。」

花迪:「那是由邪惡的古代龍拉古所變成的……我哥哥拉杜尼亞以及萊瑪都是因為那柄劍的魔力而迷上黑暗面的。主人，請你將它破





壞吧!!……求求你吧!同時也為了不讓這種錯誤再度發生!」

柏爾古揮劍將麥拉卡完全破壞了……

花迪:「多謝你、主人。這樣，我也要……這次真的是要分手了，很多謝你，我的主人……」

花迪以自己的意志自行毀滅了……

艾嘉:「花迪……」

嘉露:「喂、我們回到吧……我已經很倦了……」

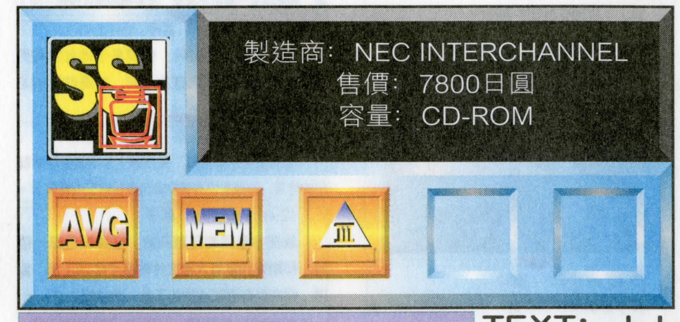
戰鬥終於結束了，各人回到了自己的故鄉，而柏爾古和艾嘉亦有了一個美滿的結局，在製作人員名單之下，遊戲完滿地告一段落了……

全文完



同級生if

同級生~IF~ 完全攻略篇VOL.1



TEXT: J.J

事先聲明……

由於這遊戲之中有很多女孩子互相認識，甚至有着姊妹的關係，所以你只能在遊戲途行途中選擇和其中之一有較密切的關係。除了「田中美沙 · 鈴木美穗」、「仁科久留美 · 正樹夏子」及「齊藤真子 · 齊藤亞子」這三組外，「櫻木舞 · 櫻木京子」這兩人也是只能選其中之一的。至於今次的攻略，則會以田中美沙、正樹夏子、齊藤亞子及櫻木京子這四人作為目標。

先負町、矢吹町及先負學園全地圖

矢吹鎮

1. 遊樂場
2. 矢吹町公園
3. 地盤
4. 成瀨香所住的公寓
5. 的士高
6. 正樹夏子所住的公寓
7. 夜總會「CAT'S EYE」
8. 烤肉店
9. 矢吹町車站
10. 酒吧
11. 戲院

先負鎮

12. 先負學園
13. 問答屋1
14. 堀真純的家
15. 先負公園（小公園）
16. 四次元之家（時光倒流）
17. 四次元之家（加速時間）
18. 間太郎的家
19. 地盤
20. 往愛情酒店瞬間移動點
21. 黑川里美的家
22. 卓朗（主角）的公寓
23. 藤田製作所
24. 真行司麗子的家
25. 空地
26. 櫻木舞、京子的家
27. 河邊空地
28. 仁科久留美的家
29. 問答屋2
30. 相原健二的家
31. 登渡醫院
32. 相原建設
33. 地盤
34. 田中美沙的家
35. 鈴木美穗的家
36. 因果婆婆
37. 佐久間智晴的家
38. 占卜婆婆
39. 秘密之家
40. 問答屋3
41. 坂上一哉的家
42. 問答屋4
43. 藥房
44. 花店
45. 先負車站
46. 時裝店
47. 珈琲店「OTIMTIM」
48. 問答屋5
49. 愛情酒店
50. 靈媒師之館
51. 地盤

出入場地所耗時間表

0分鐘
離開自家
離開學校
進出游泳池

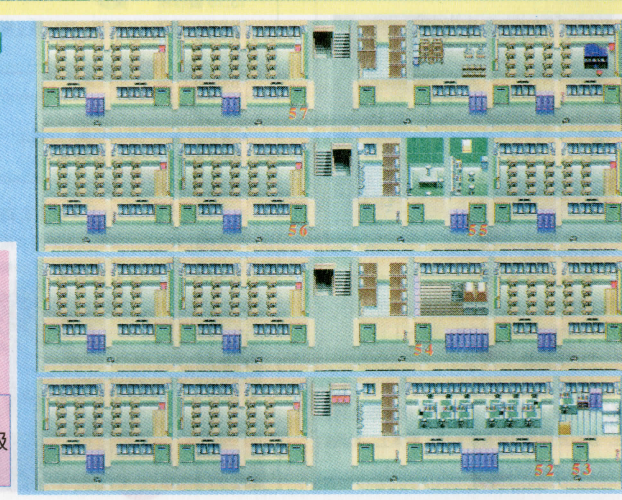
10分鐘
進出校內各班房
經校內梯級上落
離開校舍

15分鐘
進入圖版上任何場所

30分鐘
乘車來往先負町級矢吹町之間

先負學園內

52. 教員室
53. 保健室
54. 體育用具室
55. 廣播室
56. 3年A班
57. 3年D班



完全攻略篇

8月10日

08:30 校庭　美沙

就在卓朗（即遊戲中的你）打算進入校舍時，遇上了田徑部的田中美沙。



08:40 保健室　真子

真子是這學校的校醫，由於田徑部的人會在這個暑假中回來練習，所以她亦盡量找時間留在保健室，以防有學生在練習中受傷。

08:50 教員室　良子

當你與良子老師閒談時，擦膠掉到枱底，於是你爬進枱底替她將膠擦拾回，並順道看了一些好鏡頭……

10:40 校庭　間太郎

正當想離開校門時，遇上了同級的書蟲間太郎。

10:55 先負車站　一哉

這天早上你和一哉約好在先負車站見面，他藉口要替久留美買生日禮物，找了你一起來到車站旁邊的一間時裝店（ブティック）。



11:10 時裝店　夏子

原來一哉認識了一位在這時裝店當兼職的美女售貨品「正樹夏子」，而你亦因此得以認識了她。她的夢想是能有一間屬於自己的店放着自己設計的服裝，對於這個問題，你當然是説「我相信可以做到」（できると思う）。但一哉卻在付錢前的一刻才説沒有帶錢，你只好借了1萬日圓給他（貸す）。



11:25 花店　美穗

原來另一位同學美穗亦趁着暑假時在這花店裏當兼職，她一見到你便問你是否正在和女孩子約會，你當然是馬上加以否應（違うっ！！）。

11:40 藥房　亞子

在藥房裏工作的齊藤亞子是校醫真子的妹妹，可能是由於真子很受先負學園學生的歡迎，所以她似乎沒有甚麼自信，事實上，她絕對也是一名美女來的。

11:55 珈琲店　里美

黑川里美（さとみ）趁着這個暑假在她親戚所開的珈琲店（喫茶店）兼職當侍應生，她的性格和美沙頗相像，説起話來一點也不客氣，也是屬於男仔頭那一類。

12:20 保健室　真子

這次來到保健室時，你問真子她有沒有男朋友，卻被她反問你應為如何，於是你估她是有男朋友的（いる）。

12:40 體育用具室　里美

來到體育用具室時，突然遇上了應該是在兼職中的里美，但她並沒有答你為何會在這裏就離開了。

12:40 1樓樓梯　真子

就在你離開體育用具室，從樓梯走回一樓時，卻剛好和拿着大堆文件的真子撞個正着，當然，你亦很有禮貌地扶起了她（助け起こす）。



13:00 泳池　櫻木舞

回到校庭後，你來到建在校庭旁邊的泳池（プール），並在這裏遇上了這遊戲的女主角「櫻木舞」，你直接對她説是為了見她而來這裏的（舞に会う為）。舞雖然是游泳部的成員，但因為她的媽媽不要再學游水，多上一些其他的學習課，所以她這天並沒有穿上泳裝。她更就這問題問你的意見，而你則叫她最好不要聽她媽媽的話（きかなくていい）。

13:00 校庭　高野綠

當你打算離開學校時，在校門遇上了一名戴着黑色粗框眼鏡的女孩子，她甚麼也沒有説便離開了，而你在這時亦不知道她的名字……



13:15 製作所　美沙

經過藤田製作所的時候，剛好遇上穿着便服的美沙。

15:00 家門前　間太郎

15:15 醫院　彌生

正當經過醫院門前的時候，你遇上一名很美的女性，但你並不知道她的名字……

15:30 先負車站　真純

最初看上去還以為是某某航空公司的空姐，其實真純是位自幼便和你認識的女孩子，她比你大3歲，現在是這個先負鎮上的女警。



15:45 先負車站　夏子

再次來到先負車站時遇上了夏子，但她只是路過吧。

16:30 矢吹町車站　健二

健二是先負學園理事長的兒子，他是那種自恃着家裏有錢便不可一世的人，雖然他和櫻木舞自幼認識，但當然不可能將舞交給這種人了……

16:45 矢吹町車站　一哉

17:15 先負車站　里美

從矢吹町回到先負町的時候，遇上了替珈琲店購物中的里美。

17:45 醫院　良子

18:15 先負車站　間太郎

18:30 製作所　間太郎

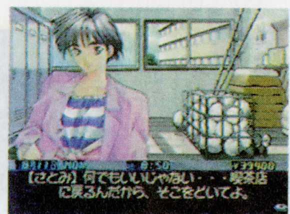
8月11日

08:15 先負車站　美穗

在車站前面遇上上班途中的美穗。

08:50 體育用具室　里美

第2次在體育用具室遇上里美。



09:10 泳池　健二

09:10 校庭　美沙

正當離開學校時遇上了美沙，她問你覺得她是否男仔頭的時候，你回答了「沒有這回事」（そんな事はない）。

09:25 製作所　浩美

這天經過藤田製作所的時候，遇上了這位在製作所中工作的田町浩美（ひろみ），雖然你只是第一次遇見她，但因為她的同事中有先負學園的人，所以她對你的事早已有所認識，雖然她對你猜對了她是20歲很佩服，但她亦告訴你自己已有男朋友的了……



09:40 醫院　彌生

再次被這位美女撞中了，但她見你沒有甚麼事便離開了。

10:10 先負車站　浩美

剛剛才認識的浩美，想不到這麼快便在車站前面再次遇上她，但她這時在趕車，沒有甚麼話説過便跑掉了。

10:10 先負車站　彌生

碰見浩美後正想離開車站時，又一次和這美女相遇了，不過她同樣是在趕車，沒有理你。



10:25 藥房　亞子

純粹只是來找亞子幫你解悶，並沒有特別的事情發生。



10:40 家門前　美沙

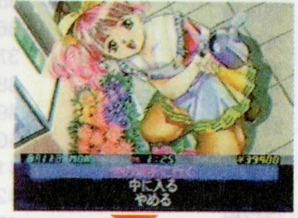
遇上了正打算和朋友一起去購物的美沙。

12:10 家門前　良子

這次則是遇上良子老師，她這時亦只是路過吧。

13:25 花店　美穗

純粹只是來探探美穗，並沒有特別事件發生。



13:40 時裝店　夏子

純粹只是來探探夏子，並沒有特別事件發生……

14:40 矢吹町車站　櫻木舞

在車站前面遇上正在和家人一起購物的舞，所以她亦不能和你談太久，很快便走掉了。



14:55 矢吹町車站　美沙

遇上路過的美沙時，從她口中得知似乎是有女孩子暗戀着你的……

19:10 CAT'S EYE

本來以為在這間店中會得到美女替你服務，想不到只得一些九流貨色，白白浪費了1萬日圓……

21:10 家門前　里美

遇上了路過的里美，但她為何會在這種時間出現呢？而且你還感到里美身上有香水的氣味。

21:40 空地(25)

白白浪費了1萬日圓實在很可恨，幸好在這片空地上「偶然」發現了一個裝着1萬日圓的信封，而且更有一張字條寫着這筆錢是留給你的，所以自然是將這筆錢照單會收了。

8月12日

09:25 藥房　　亞子

仍舊是來找她解悶，不過這天你卻問了她有沒有男朋友？（**彼氏はいるの？**），並借題發揮說她這樣待在藥房會沒時間和男朋友約會，但她卻反說是因為沒有男朋友才要待在藥房的。

09:40 泳池　　櫻木舞

這天終於也遇上穿着泳裝的櫻木舞了，她說其他男生都對她敬而遠之，只有你和健二才會和她說話，這時你說覺得她是很特別的（**特別だと思う**），但你所指的特別其實是另有含意的。對於舞平常要學的東西，你大概都能估中（茶道、日本舞踊、華道），跟着你說想和她約會（**デートしたい**），但她卻以自己沒有時間而婉拒了你。



10:00 保健室　　一哉

一哉說他有重要的話想找真子老師，但因為這時真子不在，所以你和他都先後離開。

10:20 體育用具室　　里美

已經是第3次見到里美一個人出現在這裏的了，但仍不知道底是甚麼一回事。

11:00 校舍屋頂　真子

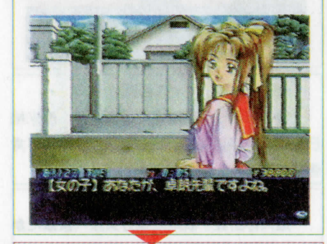
原來真子她是在校舍的屋頂，這時她剛好要離開，而你亦隨着她而回去了。

11:40 保健室　　良子

想不到良子也會有事想找真子商量，但這時真子仍未回來，所以良子很快便走了。

12:05 校庭　　京子

就在要離開學校時，遇上了一名不斷叫你做卓郎前輩的女孩「京子」，但她只肯將京子這名字告訴你，卻不肯將姓氏說出來，到底她是誰呢？



12:35 醫院　　櫻木舞

為甚麼舞會在醫院前面出現，難道是她生病了……原來她只是經過罷，不過她這時剛好約了美沙，令你約她的大計又一次落空。

12:50 製作所　　浩美

這天又在製作所前面遇上浩美了，這時她因為要去替老闆接待客人，但那客人卻突然有事而要遲到30分鐘（實在太任性了！！**勝手だ！！**），於是你便找她一起去了珈琲店（**喫茶店に行こう**）。

13:05 珈琲店　　浩美

在珈琲店中，里美竟然倒了一杯鹽水給我，真可惡！不過浩美亦只是不斷在說她男朋友的事，說她的男朋友只喜歡去一些人少的地方約會，這時她會說可否問你一些奇怪的事，當你回答了好（**いい**）之後，她便會提出在這星期日（17日）上午11時在矢吹町公園和你約會，你當然是答應了（**いいよ**）。



14:20 珈琲店　　一哉與久留美

再次來到珈琲店前面時，遇上了一哉和久留美兩人，這時久留美穿上了上次一哉在時裝店所買的洋服，於是你亦禮貌地說句和妳很合襯（**似合うよ**）。當然，我亦趁着這機會叫一哉還債，最初他竟然只還了1000日圓，幸好你用夏子的事要脅他，總算令他乖乖的還錢，還順道要他付了1000日圓作利息……

14:35 時裝店　　夏子

這天你一來到時裝店便叫夏子和你約會（**デートしよう**），但她又是以要工作為藉口推了。

14:50 珈琲店　　健二

14:50 珈琲店　　真純

正當你在珈琲店遇上健二後想離開時，剛好給遇上了真純，原來她正打算將健二那部違例停泊的紅色法拉利拖走，而你亦沒有再理會事情的發展了。

15:05 藥房　　亞子

15:20 先負車站　高野綠

再次遇上這名女孩，但她看見你後只露出一個吃驚的表情便跑掉了。

15:35 醫院　　久留美

是否約會已經結束呢？你在醫院前遇上了久留美。

15:50 製作所　　一哉

一哉說了些令人莫明其妙的話便走了，到底他和久留美的約會發生了甚麼事呢？

16:35 小公園　　一哉

又再遇上一哉，聽他的語氣似乎對過於天真的久留美有點不滿。

16:50 小公園　　櫻木舞

這次再度經過屋後的小公園時，遇上了正要去上茶道課的舞。閒談中，她提起你去年運動會跑接力賽時倒轉來走的事。

16:50 小公園　　真純

當舞離開了公園後，真純她突然出現，原來剛才她看見了你和舞談話的場面，但她卻不知為何顯得不太高興。

17:05 小公園　　久留美

17:05 小公園　　健二

正當遇上久留美而她離開之後，又再遇上了正準備和父母一起去吃晚飯的健二。

17:35 醫院　　一哉

18:20 珈琲店　　櫻木舞

本想約舞一起進珈琲店的，卻被她拒絕了。

18:50 醫院　　真純

遇上換了便服的真純。

8月13日

07:35 屋內　　麗子

這天當你一早打開窗戶時，發現對面房子的庭園有一名年輕女性正在掃地……原來那間屋是有人住的。到底那名女性叫甚麼名字呢？



07:50 麗子家前　間太郎

來到這裏時竟遇上了間太郎，他說有事想找我商量，但又總是說不出口，於是我就沒有再理會他了。

08:05 家門前　　久留美

久留美她說會回學校有事找真子商量，原來一哉最近經常在約會中有意無意地碰她的身體，而你則對她說男人對這種事是只會視乎對方是誰而做的（**相手による**）。

08:20 家門前　　浩美

似是無意中碰見的浩美，在提醒我星期日的約會後便離開了。難道她是特意來提醒我的

08:35 製作所　　久留美

想不到她這麼快便已經可以換了便服。這時久留美是打算前往她的朋友（女性）家中的。

09:50 泳池　　一哉

遇上了剛好也在看泳裝女孩的一哉，他在勸你不要看太久之後便離開了。

09:50 泳池　　美沙

再次來到泳池時則剛好遇上了正在找舞的美沙，由於見舞不在，所以美沙亦很快離開。

09:50 泳池　　健二

第三次來到泳池則會遇上健二。

10:00 保健室　　櫻木舞

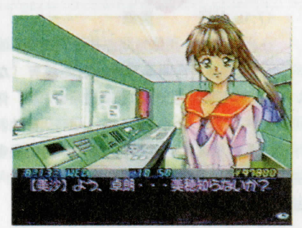
舞原來是來了保健室找真子商量事情，她問你是為甚麼而來的時候，你回答是為舞的事（**舞の事**），說她每次都不知為何不肯答應和你約會，而舞則在這時隨口說了一句「和我一樣」……

10:20 體育用具室　　里美

第4次在這裏遇上里美了，似乎她是約了某人在這裏見面的。

10:50 廣播室　　美沙

美沙最初還以為是美穗來了，知道原來是你之後，只是叫你不要向美穗出手便離開了。



11:10 校舍屋頂　美沙

想不到美沙會說她也有喜歡的男孩子，是哪個如此不幸了。

11:50 廣播室　　健二

健二他離奇地說容許美穗當我的女朋友，到底是甚麼事了？

12:10 體育用具室　　健二

這次輪到在體育用具室內遇上了健二，難道這和里美在這房間出現有關？

12:45 製作所　　京子

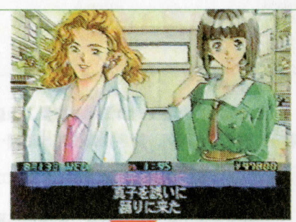
雖然只是第二次遇上這位京子，但她就突然說要和我約會，還約定了後天早上11時在遊樂場見面。

13:30 花店　　美穗

雖然仍是一般的閒談，但今天美穗的語氣就和平常有點不同。

13:45 藥房　　真子&亞子

難得今天連真子也在，於是我便趁這機會約亞子出街（**亜子を誘いに**），雖然她只答應和我去珈琲室，但也總算不錯。



14:00 珈琲室　　美穗

正當我和亞子來到珈琲室前面時，卻和美穗撞個正着。真失敗……

14:00 珈琲室　　亞子

在珈琲室內，亞子問了你對真子及她的評價，同時又問你喜歡她的那些部分。這時匙羹掉到了枱底，你亦趁機可以看過夠……跟着你提意再到公園走走，不過矢吹町公園太遠了，於是你們選了到你屋後的小公園。



15:15 小公園　　良子

在你和亞子進入小公園之前，遇上了良子老師，原來她打算到每個學生家中作家訪。當良子離開後，你便和亞子進入了公園之中（**中に入る**）。

15:15 小公園　　亞子

在公園裏面，亞子她似乎玩得很高興，但在她玩滑梯時卻因為趴不了身，要你幫忙下才勉強將她拉起，這時你因為覺得她很可愛而吻了她，卻令她不知所措，摑了你一把後便走掉了。



16:30 藥房　　真子

來到藥房時，真子說亞子回來之後有點古怪，將自己困在房裏不肯出來，於是你只有向真子乖乖承認自己曾和她去了公園並吻了她（**した、公園に行った、キスをした**）。

17:00 珈琲店　　間太郎

18:00 矢吹町車站　　久留美

18:15 矢吹町車站　　間太郎

這次間太郎和你說他最近不知為何經常在想着一名先負學園女生的事。

19:30 愛情酒店　　一哉&久留美

一哉這傢伙真過份，竟然想將久留美帶到愛情酒店。不過這是他們兩人的事，你最後也沒有再理下去了。

19:45 麗子家前　一哉

20:00 家門前　　櫻木舞

8月14日

09:00 醫院　間太郎

雖然你告訴他現在的情況叫做戀愛，但這傢伙竟説這是一種病，要找醫生替他治理……

09:15 先負車站　一哉

一哉他只是不斷在搖頭嘆息，而你亦不再理會他了。

09:45 校庭　美沙

雖然這數天田徑部會暫停練習，但美沙卻因為陪美穗而回到了學校。

09:55 保健室　高野綠

又一次遇上了這位女孩，而今次則是在保健室裏遇上她。

10:05 保健室　美沙

10:35 廣播室　美穗

在廣播室中，美穗她問你上次在珈琲店門前遇上的女孩是誰，又問你喜歡哪種類型的女孩（乖巧的女孩**おとなしい子**）。但在你反問她喜歡那種男孩時，她卻顯得相當緊張……



10:55 校舍屋頂　良子

11:15 廣播室　良子

11:45 保健室　里美

里美她似乎是有些心事想找真子，但這時真子不在，而你又不斷在對她開玩笑，結果她便沒有再理會你而走掉了。

12:15 校庭　美穗

正當你想離開學校時，美穗她叫住了你，似乎是有甚麼話想和你説，但卻甚麼也沒有説就跑掉了。

13:00 藥房　亞子

這次來到藥房時，終於可以見回亞子，她顯得非常尷尬，你當然是第一時間向她道歉（**あやまる**），跟着若你答應聽她説一些嘮叨的話（**いいよ**），問你是否經常會和其他女孩接吻，你當然是馬上否認（**いない**），並説亞子她很純情。

13:15 珈琲店　彌生&成瀨香

當你經過珈琲店門前時，先是再次碰上那位長髮美女（彌生），然後又再碰到另一位你同樣是不認識的美女（成瀨香）。





13:15 珈琲店　里美

在珈琲店內，里美仍是不肯告訴你她去體育用具室的理由。

13:45 時裝店　夏子

14:15 藥房　亞子

14:30 小公園　美沙

美沙和你談到她父母叫她不要再玩田徑，找間普通大學升學的事，而你亦同意她父母的意見（**もちろん**）。



14:45 家門前　一哉

一哉和你談到因為久留美不肯和他更加親密，所以他打算與久留美分手……

15:00 花店

來到花店門口時，只見門前貼了一張告示，表示14至16日這三天會暫停營業。

16:15 矢吹町車站　彌生

又撞到這位美女了……難道是同級生版朝日奈夕子?

16:30 戲院　間太郎

間太郎只是買書途中經過戲院前面，但他完全不理解單獨一人看戲和與女孩子一起看戲的分別……

16:45 戲院　良子

17:00 戲院　美穗

第三次來到戲院門口前遇上了美穗，於是你便找她倍你一起看電影（**映画を観よる**），而看的片名則是（**思い出どろどろ**）。

17:15 戲院　美穗

在戲院之內，美穗她問你有否被先負學園的女生表白過，你照事實地回答她沒有（**ない**），然後又問你假如被女孩表白時會怎樣，你則回答她不知道（**わからない**），這時美穗她表示自己是有着喜歡的男孩子，而你則趁這機會對她説喜歡她（**好きだ**），並趁這機會在戲院內胡混了一會……



19:30 矢吹町地盤(3)

回到先負町之前，你先來到矢吹町河邊的地盤，並取得了放在那裏的1000日圓。

8月15日

08:30 麗子家前　麗子

這天來到這房子門前時，終於遇上了住在裏面的麗子。原來她的丈夫很少在家，所以這房子經常會沒有人在，而她對於你的事情似乎亦略有所聞……



08:45 小公園　間太郎

09:00 藥房　亞子

10:15 戲院　一哉&久留美

當你打算到遊樂場赴約時，在戲院外遇上了正打算一起去看戲的一哉及久留美。

10:30 戲院　美沙

11:00 遊樂場　京子

準時來到遊樂場之後，會遇上換了一套便服的京子，這時她會問你她這身裝扮古怪嗎，你回答了不算怪（**変じゃない**）之後，她會提出去泳池那邊游水，原來她連泳衣也帶來了，換上泳衣後，你讚她和這泳衣很合襯（**似合っている**），然後你們一起去了玩激流旅程。

游水之後，一名神秘的女性突然出現，京子一見到這人便馬上逃掉，這天的約會亦就此結束。





11:15 矢吹町公園　真純&健二

在公園前面，你遇上了似乎和一名男孩糾纏中的真純，而當真純離開後則遇上了健二。

11:30 戲院　健二

健二他説自己剛剛和一位女孩看完電影，但那位女孩和他不太合襯，於是便送了她坐的士走。

11:45 CAT'S EYE　成瀨香&健二

這次在這間店的門口再次遇上這位美女時，終於問到了她的名字（**お名前は?**），知道她的名字叫做成瀨香（**かおり**）。另外，當你打算離開時會遇上路過的健二。

12:00 矢吹町車站　成瀨香

剛剛才認識的成瀨，想不到已經又在車站中相遇，相信我和她一定是很有緣的（**縁がある**）。

12:15 矢吹町車站　健二

雖然同樣是來到車站，但健二坐的是紅色法拉利，而你就只有坐火車回去。

13:10 保健室　真子

13:20 教員室　良子

13:50 廣播室　美沙

原來今天美沙又回到了學校等美穗，但等了很久亦未見美穗的出現……

14:10 三年D班課室　美沙

當你打算回到課室取回遺下了在課室裏的三級雜誌時，美沙突然出現，憤怒地問你到底對美穗幹過甚麼。



15:10 三年A班課室　高野綠

當你經過這課室時，發現有一名女孩子正在全神貫注地織毛衣，在你叫了她之後（**声をかける**），她好像很驚慌地走掉。由於她和里美是同一班的，所以你打算在之後問里美關於她的事。



15:40 校庭　久留美

當你想離開學校時遇上了久留美，原來她已經找真子談過有關一哉的事了，但她卻不肯告訴你談過甚麼。

16:10 時裝店　夏子

這天你對夏子説她是個好女孩（**素敵だから**），所以應會有很多人追求。

16:25 小公園　彌生

就在你經過小公園而想離開時，這已經不知道是第幾次遇上這位美女了，但就是仍未知道她的名字。

16:40 麗子家前　良子

這天見到良子時還以為她想現在就到你家作家訪，幸好她只是想問你知否里美的事，但你既然甚麼也不知，自然也無法答她了。

16:55 珈琲店　里美

在珈琲店中，你終於從里美的口中知道那位戴着黑色粗邊眼鏡的女孩叫高野綠。

17:25 醫院　成瀨香

又一次遇上了成瀨香，但她到底是幹甚麼工作的?

18:10 家門前　美沙

雖然是碰見了美沙，但她似乎仍很在意我對美穗幹過的事，甚麼也沒有説便離開了。

8月16日

08:50　　　保健室　真子

原來一哉也來找過真子了，但真子當然不會肯將她們談過的事告訴你吧。

09:30　　　校舍天台 健二

這時健二正從天台望向下方自我陶醉，你的出現似乎令他興緻大減，不一會便已經離開了。



11:45　　　珈琲店　里美

12:00　　　時裝店　夏子

這天在時裝店內得知夏子這店子是會有數天假期，而你亦明白到這會是約她去街的好機會。

12:15　　　先負車站 真純

在車站前面遇上了穿着便服的真純。



12:30　　　珈琲店　里美

這天你在珈琲店內叫了一杯（**注文をする**）凍珈琲（アイスコーヒー），總算有點幫襯吧。

12:45　　　藥房　亞子

13:00　　　家門前　高野綠

雖然已經知道了她的名字，但她仍是不肯理會你，一見到你便用退後的方法逃掉，說不定這傢伙是有後眼的……

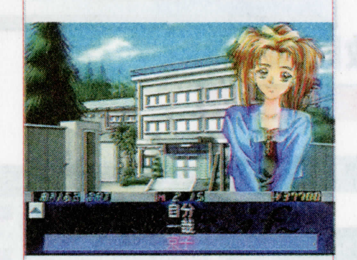
13:30　　　小公園　櫻木舞

這天你問她是否家中的獨生女時，她告訴你還有一名妹妹，就如你的估計一樣，京子便是她的妹妹，不過她們這對姊妹的性格亦算相差得很大……



14:15　　　製作所　京子

終於也揭開這神秘女孩的真面目了，但京子這時卻告訴你她姐姐（櫻木舞）似乎是對你很有興趣，又問你較喜歡哪一個，而你在這時則選了較喜歡的是她（京子），並口頭協定下次再和她約會。



8月17日

08:30　　　先負車站 麗子

這天早上當你經過先負車站時，遇上了剛購物回來的麗子，雖然看到她拿着這麼多的東西是很想幫她，但因為這天早上你約了浩美，所以只好在這時逃掉（**逃げる**）。

09:00　　　矢吹町車站 美沙

在矢吹車站遇上美沙時，她只是說你是個鈍胎，又說美穗她很可憐，到底是甚麼一回事呢?

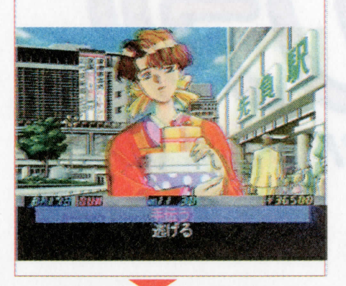
10:45　　　矢吹町公園 浩美

雖然是早到了15分鐘，但浩美她早就已經來了，這時你和她進入了公園內的草地上閒談，她說向男友提出分手的事時他竟然哭起來，所以她亦不忍心再說下去，當她問你覺得會喜歡她的哪個部分時，你說是她那開朗的性格（**明るい性格**），而為了結束不再說她男友的事，你對她說這樣做只不過是一「同情」罷了。想不到她說要直接到男友家中說過清楚，難得的約會就這樣結束了。



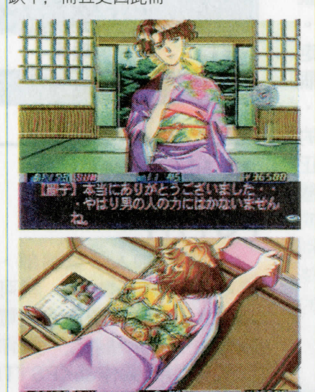
11:30　　　先負車站 麗子

當你從矢吹町回來時，麗子她仍在車站中拿着大堆東西，於是你這次便幫手（**手伝う**）將她手上的東西拿到她的家前。



11:45　　　麗子家　麗子

來到麗子家裏後，她說要送些東西給你作為謝禮，於是問了你穿鞋的尺碼，打算將她丈夫一雙不穿的鞋送給你，但在你幫她將鞋盒拿下時，兩人不小心從茶几上跌下，而且更因此而……







15:15　　　花店　　花店老闆

當你來到花店時，這裏的老闆告訴你美穗她請了數天假。難道是和上次戲院內發生的事有關?

15:30　　　珈琲店　良子

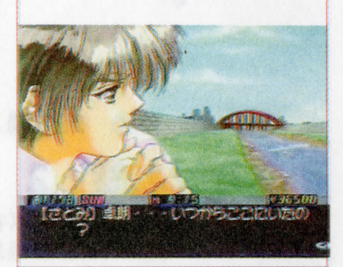
15:45　　　珈琲店　美沙

16:00　　　珈琲店

來到珈琲店裏面時，這裏的老闆告訴你里美她請了數天假，你飲了老闆請你飲的珈琲後便離開了……怎麼所有認識的人一個接一個請假的?

16:15　　　河邊　　里美

當你經過前往學校途中的路時，發現里美她一個人坐在河邊，樣子顯得相當寂寞，雖然你想安慰一下她，但她卻說想一個人靜靜地想想，於是你也沒有再待下去。



16:40　　　保健室　真子

16:50　　　教員室　良子

17:30　　　時裝店　高野綠&夏子

在時裝店內，你遇上了一位打扮得很時尚的女孩子，雖然你仍未知道她就是高野綠，但她的反應就和高野綠一樣，一見到你便很害怕的跑掉了。即使是後來再追問夏子，她也是對這女孩毫無印象。



17:45　　　時裝店　夏子

再次來到時裝店的時候，夏子她向你提到她覺得在這裏工作雖然可賺不少錢，但卻十分沉悶，加上要應付專門學校的課題，所以她已經決定辭職不幹了。

19:30　　　CAT'S EYE 成瀨香

上次來到這裏時只得一些二流貨色，今次再來到時則「據說」有一位美人，於是你再次光顧，想不到原來那位女孩子就是成瀨香，由於她知道你未成年，結果甚麼也沒有幹，而且更照收了10000日圓。

下期續……

心跳回憶~FOREVER WITH YOU~

純愛手札 第三章

文：米奇



期末考試之卷·2

上期我告訴過大家怎樣可以在不用補課的情況下通過考試，不過如果大家想在學業上有一番成就的話，就要知道怎樣鍛煉才可以提高成績了。各科目其實都是對應日常鍛煉中指定參數的，但也有部分科目是對應兩個參數的，下表以詳細列明這些資料，而考試的績分是主要參考考參數的80%左右，不過，當你正在生病或正處於神經衰弱（ノイローゼ）的狀態時，考試成績都會受到嚴重影響，成績只會是平常的一半，所以，千萬別因為讀書或泡妞而忽略了體調的下降和壓力的上升啊。

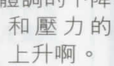
考試成績與參數關係

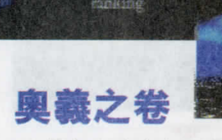
學科	主參考參數	副參考參數
語學	文系	——
數學	理系	——
理科	理系	雜學
社學	雜學	文系
美術	藝術	雜學

番外之卷·1

PSYTH

假如你加入了電腦部，而出席率又有夠多的話，就可以成為CLUB MASTER，在電視遊戲設計比賽中勝出，而你可以玩到你的參賽作品《PSYTH》。









奧義之卷

假如大家有加入學部，而三年都有參加夏合的話，便會學會屬於那個學部的奧義。另一方面，假如你三年也沒有加入學部，也可學會無學部奧義。不過，如果你「唔湯唔水」，學不到奧義，就會連番長戰也不會遇上。

學部	奧義
——	氣分最高
棒球部	超球百裂彈
足球部	紅牌亂舞
網球部	火鳥發球
水泳部	水龍波
籃球部	尼亞加拉瀑布入樽
文藝部	萬噸辭典
演劇部	脱力漫才
科學部	世界征服機械人
電腦部	超獸召喚
美術部	精靈三原色
吹奏樂部	法螺吹

番外之卷·2

第3 BAD END——一無所有？

在第28期《遊戲誌》中，米奇曾説過BAD END有兩款的，不過後來經米奇一再嘗試，發現原來在SATURN版的多重選擇結局中，還有一個「一無所有」BAD END的。怎樣一無所有？就是連完場時窗前的最後結語都只是説「高校生活3年……結束了，我到底在幹了甚麼呢……」，去向和關於追求女孩子的部分都隻字不提，而STAFF ROLL時畫面就變成黑白，到最後連頭也不回。

至於怎樣才可達到一無所有的境界，由於事出突然，所以沒有任何紀錄，只知道當時米奇正向超級情聖進軍，狀態是結識全部11個女孩子、所有能力達130以上、炸彈只有一個、兩個女孩子達七級面紅境界，只有詩織和清川望屬普通狀態，但畢業禮時就無視女孩子的留言回家去。大家不妨試試。



番外卷·3

把美人們放在你的PC裏

最近有一位朋友告訴米奇他在INTERNET上找到一些用來轉換《心跳回憶私人珍藏集》裏一些人物檔案的轉換程式。現在就讓米奇在這裏公諸同好吧。

網址：http://web.kyoto-inet.or.jp/people/melody

格式：程式名 CD上要轉換的檔名（連路徑及擴展名.CVT）

程式：

TMPCV——轉換所有.CVT硬照檔（D_L??A.CVT、D_Q??A.CVT和D_OMK?.CVT除外）
TMPCVLQ——轉換各女孩的巫女造型照（D_L??A.CVT、D_Q??A.CVT）
TMPCVSD——轉換各角色的SD造型（D_OMA.CVT、D_OMAK.CVT、D_OMKE.CVT）

鏡魅羅

個人資料

出生日：11月15日
星座：天蠍座
血型：O型
身高：167公分
三圍：
95年：B90、W60
96年：B92、W61
97年：B93、W61
所屬學部：無
興趣：購物
電話號碼：AAB-CBBA
未來出路：模特兒

出場條件

容姿101點以上(結識3人後126點以上)實行打扮指令

血型相性

你的血型 ＼ 詩織的血型	O	A	B	AB
O	▼	▲	△	▽
A	△	▼	▽	▽
B	▽	△	△	▲
AB	△	▽	△	▼

生日禮物

96年：金髮飾(金の髪飾り)
97年：銀指環(銀の指輪)
98年：白金十字架(プラチナのクロス)

聖誕禮物

95年：FANS CLUB套裝連會員證
96年：鏡魅羅握手券
97年：鏡魅羅宣傳錄影帶

對象參數(理想點／底線)

體調	60以上
文系	60以上(—／—)
理系	60以上(—／—)
藝術	90以上(178／50)
運動	60以上(—／—)
雜學	100以上(178／50)
容姿	140以上(178／50)
根性	20左右(—／—)
壓力	30以下

事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
進入微笑階段後第一個約會	任何約會地點	微笑	因弟弟生病而取銷約會
春天	商店街時裝店(ショップ街ブティック)	無	向你徵求時裝的意見(選「紅色很襯妳啊(赤が、似合うよ)」)
暑假	海灘	無	給鏡魅羅擦太陽油
穿夏季校服的季節	學校走廊	面紅	遇上鏡魅羅的一班擁躉給她拿書包
秋	遊樂場鬼屋(ゴーストハウス)	面紅、選「妳果然好怕哩(やっぱり、怖いんでしょう)」	鏡給嚇倒(會留下壞印象)
聖誕舞會後	回家路上	面紅、選「我送妳回去吧(送っていくよ)」	借大衣給鏡魅羅
聖誕事件發生後	學校走廊	發生過學校事件	鏡還大衣給你
春假	滑雪場(スキー場)	面紅	在滑雪場撞倒鏡

對答表

地點	好惡	情況	問題	答案	印象
附近公園	▼	Q	Q	(任何答案也可以)	—
きらめき中央公園	▽	植樹小徑	偶已來這裏一下也不錯嘛。(たまには、こういうのもよろしいわね)	的確，心情真好啊。(本当、気持ちいいね)	△
Q Q	Q Q	水池	我有點倦了。(ちょっと疲れたわね)	我們到長椅處休息一會吧。(ベンチで休んでいこう)	△
		櫻花開時(每年3-5月)	這也相當美麗嘛。(なかなかのものじゃない)	但不可以跟鏡同學妳相比。(でも、鏡さんにはかなわないね)	△
商店街(ショップ街)	—	時裝店(ブティック)	等了很久了嗎？(待たせたかしら)	不，妳慢慢看吧。(全然、ゆっくり見てていいよ)	△
Q	Q Q	Q	哪個顏色跟我較合襯？(どの色が私に似合うかしら？)	紅色很襯妳嘛。(赤が、似合うよ)	△
Q Q	Q Q	精品店(ファンシーショップ)	咦？這個看來很可愛嘛(あら？これ、なかなかしゃれてるわね)	嗯，很襯鏡同學妳啊。(うん、鏡さんによく似合うよ。)	▲
Q Q	Q	Q	來幫我揀條跟我合襯的頸鍊嘛。(ねぇ、私に似合うネックレス探して…)	這條色彩繽紛的頸鍊怎麼樣？(このカラフルなのはどう？)	△
		電子零件店(ジャンク屋)	這裏的氣氛令我覺得好討嫌啊。(なんか嫌い雰囲気ね)	那我們走吧，好嗎？(それじゃ、もう帰ろうか？)	—
		Q	無論何時來這裏也是那麼討嫌的。(い、いつ来ても、すごいわね)	對不起，我很快便買完。(ごめんね。すぐ済むから)	▼
水族館	—	平時	這個相當美麗嘛。(なかなか綺麗じゃない)	簡直是水中的藝術品啊。(水の中のアートだね)	▲
Q Q	Q Q	Q	咦，那條魚跟你很相像嘛。(あら、あの魚、貴方そっくりじゃない？)	哈哈哈，的確是。(あははは。本当だ)	△
		海豚表演後(イルカショー)	我被濺出來的水弄濕了，怎麼辦啊？(水しぶきが、かかってしまったわ。)	不是有句話叫出水芙蓉的嗎？(水も滴るっていうじゃない)	△
動物園	▽	平時	猴子們都一直在看着我啊……(ずっとこっちを見ているわ、私の美しさ…)	鏡同學那樣美麗，當然都會欣賞啊。(鏡さん程なら、きっとわかるよ)	▲
Q Q	Q Q	Q	這隻動物是不是有點兒古怪？(あの動物、何か変ね？)	真的很可愛啊。(本当。面白いかっこしてるね)	△
		樹熊館(コアラ館)	你覺不覺得動物園有點兒臭？(動物園って、ちょっと臭いませんこと？)	真的，好臭啊。(本当、臭いよね)	—
植物園	▽	平時	啊，這個也不錯嘛。(へえ、悪くないわね)	很美麗的花啊。(綺麗な花だねぇ)	△
Q	Q	Q	這朵花很美麗嘛。(この花、なかなか綺麗ね)	完全不是。(ぜ～んぜん)	△
太空館(プラネタリウム)	— Q	平時	這也算很美麗，不過……(なかなか綺麗じゃない。まあ、私には…)	那只不過是普通的光而已。(あんなのただの光だよ)	△
Q		Q	那個甚麼星座？(あれは何座だったかしら？)	那叫天琴座啊。(あれは、琴座だよ)	理系120以上／—
美術館	—	平時	你在看甚麼啊？(何を見ているのかしら？)	這張畫你覺不覺得很美麗？(この絵、綺麗だと思わない)	△
Q Q	Q Q	Q	咦，這抽象畫是不是很好看？(あら、この抽象画。いいんじゃない？)	妳可以告訴我它想表達的是甚麼？(何を表してるのか、おしえてよ)	▲
Q Q	Q Q	著名畫家展(95年9-11月)	這個人的畫畫得相當好的。(この方の画、なかなかですわね)	的確得出色啊。(上手だよね)	△(二次以後▼)

		彫刻展(97年3-5月)	這個青銅像看來不錯嘛。(このブロンズ像なかなかのものね)	嗯,的確是件精采的作品(うん、素晴しい作品だね)	△(二次以後▼)
		加基展(97年9-11月)	我跟這些畫一點也不相襯嘛。(私にはこういう画は似合いませんわね)	是、是嗎,對不起。(そ、そうだよね。ごめんね)	−(二次以後▼)
圖書館 Q	▽ Q	平時 Q	大家看來都很安靜地溫習哩。(皆さん静かに勉強している様ね)	那我們也安靜地溫習吧。(俺達も静かに勉強しよう)	△
			那本書真的麼好看嗎?(その本、そんなに面白くて?)	普通而已。(まあまあかな)	△
遊戲機中心(ゲームセンター)	△ Q	遊戲機攤位(ビデオゲームコーナー)	我對這種兒童趣味一點興趣他也沒有啊。(こんな子供の遊ぶに興味ないわ)	玩一玩也無妨嘛?(たまには、いいんじゃない?)	−
Q	Q	Q	有甚麼跟我合襯遊戲?(私にふさわしいゲームはあるかしら?)	鉗公仔怎樣?(グレーンゲームなんてどう?)	▲
Q Q	Q	賭博遊戲攤位(メダルゲームコーナー)	這種大人模樣的遊戲才……(こういうアダルトなゲームこそ、私に…)	這氣氛真好哩。(この雰囲気が良いよね)	△
		Q	呵呵呵呵呵,你看吧,這些金幣……(ほーほほほほ。みなさいこのコイン…)	好利害啊,妳是天才嗎?(すごいね、天才じゃない?)	▲
保齡球場(ボーリング場)	▽ Q	平時 Q	怎會這樣的,大分叛了。(なんてこと。スプリットになって…)	鏡同學一定打得到的。(鏡さんなら取れるって)	△
Q			玩這樣的運動會長筋肉的啊。(こんなことしていたら、筋肉がついて…)	適量的運動有美容啊。(運動って、美容にいいんだって)	△
卡啦OK(カラオケ屋)	— Q	平時 Q	怎樣?給我的歌聲迷倒了吧?(どう?聞き惚れたでしょう?)	太好了,簡直專業水準。(上手だったよ。プロみたい)	△
Q			接着唱哪首歌?我就特別接受你的點唱吧。(次と何がいい?特別にリクエストを受け…)	只要是鏡同學唱的話甚麼歌也不要緊。(鏡さんの歌ならなんでもいいよ)	△
遊樂場	—	過山車(ジェットコースター)	噢,完了嗎?(お、終わったわね)	那種速度感真精采啊。(あのスピード感、最高だね)	−
Q Q	Q Q	Q	我的頭髮給弄亂了。(セットが乱れちゃったじゃない)	對不起。為了賠罪,我甚麼也給妳做。(ゴメン。おわびに何でもするよ)	−
Q Q	Q Q	鬼屋(ゴーストハウス) Q	這種小孩子的玩意,我是絕對不會進去的……(こんなの、子供の見るものよ。絶対…)	那就不進去吧。(じゃ、止めよう) Q	− Q
Q Q	Q Q	摩天輪(大觀覽車) Q	雖然有點兒悶,不過風景算不錯。(退屈だったけど、景色はまあまあだったわ)	我就只看着妳……(鏡さんの顔ばかり見ていたから…)	△
Q Q	Q Q		在高處搖搖晃晃的有點兒恐怖。(た、高いところで揺れるのが、少し怖か…)	搖晃?我一點也感覺不到。(揺れる?全然気付かなかったよ)	△
Q Q	Q Q	超人表演(ヒーローショー,96年3月後每個月首星期日)	……我以為我的臉紅得快要着火了。(…。顔から火が出る思いよ)	對不起,因為我想看……(ごめんよ。俺が見たかったんだ)	−
Q	Q	Q	我也想試試穿那些戲服啊。(…。私もぬいぐるみを着ていたいわ)	我真看看哩。(どうしても見たかったんだ)	▼
		絕叫機械BIBIRU(絶叫マシンビビール,97年3月後)	不愧被稱為絕叫機械……(さ、さすがに、絶叫マシンというだけ…)	呀,我的心還在噗噗跳啊。(あーっ、まだどきどきしてるよ)	△
		Q	叫得太多,喉嚨也乾了。(叫びすぎて、声が枯れてしまいそうだわ)	嘶啞的聲音我也想聽聽啊。(かすれた声も聞きたいな)	△
		體感機械VIRTUAL SHIP(体感マシンバーチャルシップ,97年12月後)	這個我有點兒喜歡嘛。(これ、ちょっと気にいったわ)	不愧是鏡同學,眼光果然很高。(さすが鏡さん、お目が高い)	△
		Q	人的感覺真的太豈有此理了。(人の感覚って、いい加減なのね…)	正因為這樣,不是很好玩嗎?(だから、良いんじゃないか)	△
		晚間花車巡遊(ナイトパレード,每年8月)	Q	請她去看花車巡遊。(パレードを誘う)	△
泳池(プール) Q	△ Q	(每年暑假) Q	讓你久等了,我的泳衣怎麼樣?(待たせたわね。どう?)	妳那泳衣很性感啊。(その水着セクシーね)	▲
			真討厭啊。(あらやだ。本当)	不過,還是鏡同學妳美一點。(でも、鏡さんのほうが綺麗だね)	△
			Q		
海灘	▲	(每年暑假)	Q	QQ	Q
神社	△	緣日(每年8月首星期日)	Q	稱讚她的浴衣(浴衣を誉める)	▲
Q	Q	(97年8月3日)	好美麗的煙花啊。(綺麗な花火じゃない)	還不及鏡同學妳。(鏡さんほどじゃないよ)	▲
溜冰場(スケート場)	▽ Q	(每年寒假) Q	你會溜冰吧?(ちゃんと、滑れるんでしょうね?)	溜冰的話我最擅長。(スケートなら俺に任せてくれ)	運動40以上/△;以下/▼
Q			噢,跌倒了,全因為你啊!(きゃ、転んじゃったじゃない。貴方のせいよ)	對不起,這全是我的錯。(ゴメン。全部俺は悪い)	△
滑雪場(スキー場)	▲ Q	(每年寒假) Q	你的滑雪技術怎樣?(スキーぐらいできるわよね?)	沒問題,我很擅長。(ばっちり。俺に任せてくれ)	運動100以上/▲;以下/▼
Q			我這套滑雪裝怎樣?(ところで、どう?このスキーウェア?)	非常合襯嘛。(良く似合っているよ)	△
體育館(スタジアム)	▽ Q	棒球(96、97年4-5、7-10月)	棒球有甚麼有趣?(野球なんて、どこが面白いのかしら?)	只要是和鏡同學一起的話……(鏡さんと一緒なら、何だって…)	△
Q	Q	Q	到底到幾時才會結束?(一体、いつになれば、終わるのかしら?)	那是……(開始説明)(それはね、(説明する))	▼
Q Q	Q	摔角(96、97年3、6、11月,98年1月)	這種東西有甚麼好看?(こんなの、どこが面白いのかしら?)	因為和鏡同學妳一起……(鏡さんと一緒だから…)	△
		Q	摔角真野蠻……(プロレスって野蛮ね。品が感じられません…)	對不起,請妳來看這個。我們回去吧。(誘ってごめんね。帰ろうか?)	△
電影院	△	猴子野牛(モンキーバイソン)	(感想)	剛才的電影很普通吧?(今の映画、まあまあだったね?)	−
Q	Q	達瑪的假期(ダーマの休日)	(感想)	剛才的電影很普通吧?	−
Q	Q	鐵山靠	(感想)	剛才的電影很普通吧?	−
Q	Q	冰之女豹	(感想)	剛才的電影很普通吧?	−
Q	Q	加柏超人(カンパンマン)	(感想)	剛才的電影很普通吧?	−
Q	Q	0077-金眼	(感想)	剛才的電影很普通吧?	−
Q	Q	控訴(告訴)	(感想)	剛才的電影很普通吧?	−
Q Q	Q Q	MOON GATE(ムーンゲート)	(感想)	剛才的電影很普通吧?	−
Q	Q	死靈的雄叫	(感想)	剛才的電影很普通吧?	−
		房客一族(ワンルームス)	(感想)	剛才的電影很普通吧?	−
		在我入睡的時候(私が寝てる間に)	(感想)	剛才的電影很有趣吧?(今の映画、面白かったね?)	▲
音樂會場	△	KNM交響樂團	(感想)	這音樂會很普通吧?(コンサート、まあまあだったね?)	△
		森田勝里	(感想)	這音樂會很悶吧?(コンサート、つまらなかったね?)	▼
		外田裕也	(感想)	這音樂會很悶吧?	▼
		多黑摩委	(感想)	這音樂會很悶吧?	▼
		波室波惠	(感想)	這音樂會很悶吧?	▼
		X-NIPPON	(感想)	這音樂會很普通吧?	△
		KNM交響樂團	(感想)	這音樂會很普通吧?	△
		B's	(感想)	這音樂會很悶吧?	▼
		SWAP	(感想)	這音樂會很有趣吧?(コンサート、良かったね?)	▲
		KNM交響樂團	(感想)	這音樂會很普通吧?	△
		酒亂9	(感想)	這音樂會很有趣吧?	▲
		JUMP(ジャンプー)	(感想)	這音樂會很普通吧?	△

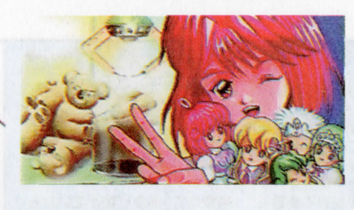
朝日奈夕子

個人資料

出生日：10月17日
星座：天秤座
血型：B型
身高：159公分
三圍：
95年：B83、W59、H85
96年：B83、W60、H86
97年：B85、W60、H83
所屬學部：無
興趣：去熱門的流行場地
電話號碼：CAC-BACA
未來出路：自由業

出場條件

雜學在36、56、76點
會遇上她；雜學在91點以
時實行玩指令就可結識她





生日禮物

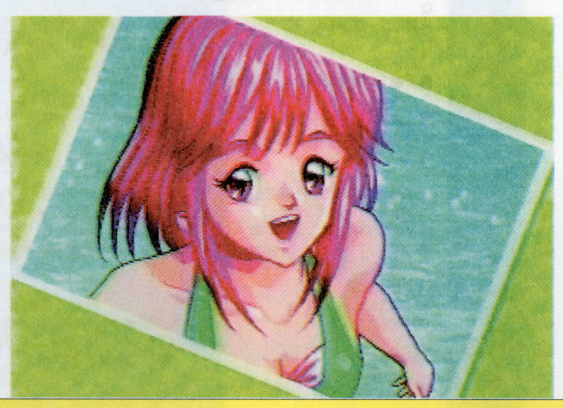
96年：酸乳酪菌（ヨーグルトきのこ）
97年：滑雪板（スノーボード）
98年：手提視象電話（携帯テレビ電話）

聖誕禮物

95年：樹熊鎖匙扣
96年：LIMA（ライマ）
97年：遊樂場贈券

對象參數（理想點／底線）

體調	60以上
文系	70以上（—／—）
理系	70以上（—／—）
藝術	70以上（—／—）
運動	80以上（—／—）
雜學	120以上（128／30）
容姿	100以上（128／30）
根性	30左右（—／—）
壓力	50以下



事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
96年以後的春天	遊戲機中心遊戲機攤位（ゲームセンタービデオゲームコーナー）	無	朝日奈鉗到很多景品公仔
8月	遊樂場晚間花車巡遊（ナイトパレード）	面紅	跟朝日奈一起欣賞花車巡遊
97年秋天	音樂會場（コンサート会場）酒亂9音樂會	無	看見朝日奈非常投入看音樂會。
春假	溜冰場（スケート場）	微笑	朝日奈不慎滑倒
95年12月10日、96年12月8日、98年12月7日	圖書館	微笑、成績與朝日奈差不多	跟朝日奈一同造出貓紙
穿冬季校服的季節	教員室前	面紅	看見朝日奈跟老師商談

對答表

地點	好惡	情況	問題	答案	印象
附近公園	▼	Q	Q	（任何答案也可以）	–
きらめき中央公	▽	植樹小徑	偶已散步一下也很好吧。（たまには散歩も良いかな）	散步會令肚子餓的啊。（散歩は、お腹がすいてくるね）	△
園	Q	水池	好美麗的水池哩，我們戈休息一會吧……（綺麗な池	聽說有鬼魂出沒的啊。（幽霊でも出てきそうだよ）	△
Q	Q		だね、ちょろっと休んで行こう）		
Q		櫻花開時（每年3-5月）	超美麗啊（超綺麗だね）	差不多要走了。（そろそろ、行こうか）	△
商店街（ショップ	△	時裝店（ブティック）	這套衣服超好看哩。（この服、超良いね）	這是最近流行的東西啊。（最近の流行の奴だよね）	▲
街）	Q	Q	流行的服飾超抑貴啊……（流行の服は超高くて…）	我也買給妳的啊，可是好貴……（買ってあげたいけど、高いよ	—
Q	Q			ね）	
Q	Q	精品店（ファンシーショッ	這個超可愛吧？（これ超可愛くない？）	這個很襯朝日奈同學妳啊。（朝日奈さんに似合いそうだね。）	▲
Q	Q	プ）	嗨，哪個跟我合襯啊？（ねぇねぇ、どれが似合うか	這條色彩繽紛的怎麼樣？（このカラフルなのはどう？）	△
Q	Q	Q	な？）		
Q		電子零件店（ジャンク屋）	Q	Q	▼
水族館	△	平時	啊，有很多超美麗的魚啊。（へぇ、超綺麗な魚がいる	簡直是水中的藝術品啊。（水の中のアートだね）	▲
Q	Q		ね）		
Q	Q		魚兒甚麼也不用想，真好啊。（魚は何も考えなくて	牠們也有自己的煩惱的啊。（それなりの苦労はあるよ）	▼
			いいから、いいなぁ）		

		海豚表演後(イルカショー)	剛才的海豚表演超精采啊……(今見てきたイルカのショー、超良かった…)	海豚聰明嘛。(イルカって頭良いねぇ)	△
動物園	△	平時	動物園的確很好玩啊。(動物園って、わりと楽しんだね)	我也是那麼想的啊。(俺も、そう思うよ)	▲
Q Q	Q	Q	動物園真大啊,要看的地方真多啊。(動物園は広くて、見る所は多いよね)	所以在這裏逛足一天也不會厭倦。(だから、一日いても飽きないね)	△
		樹熊館(コアラ館)	你看過那些樹熊了嗎?超可愛啊。(コアラ、見た見た?超可愛いかったね)	真的很可愛啊。(本当。可愛いよね)	▲
植物園	—	平時	植物都不會動的。(植物って、あまり動かないからね)	吓?妳討厭的嗎?(えっ?嫌いなの?)	—
Q	Q	Q	超美麗的花啊。(超綺麗な花だね)	真的好美麗啊。(本当、綺麗だね)	△
太空館(プラネタリウム)	—	平時	你覺得星星很神秘嗎?(星って、何か不思議じゃない?)	是啊,我也是那樣想。(そうだね、そう思うよ)	△
Q	Q	Q	那叫甚麼星座?(あれ、何ていう星座?)	那叫天琴座啊。(あれは、琴座だよ)	理系120以上/—
美術館	—	平時	這裏有很多美麗的畫哩。(絵がたくさんあるね)	這張畫你覺不覺得很美麗?(この絵、綺麗だと思わない)	—
Q	Q	Q	這幅畫畫得真好。(こんな画、良く描けるね)	他是個天才橫溢的人啊。(才能が豊かな人なんだよ)	—
Q Q	Q Q	著名畫家展(95年9-11月)	這個人的畫我也知道的啊。(この人の絵、知ってるよ)	妳很知道得很多哩。(良く知ってるね)	▲(二次以後▼)
Q	Q	彫刻展(97年3-5月)	唔?這東西有趣嗎?(ん—?面白いのかなぁ?)	有人喜歡的啊。(好きにもよるね)	—(二次以後▼)
		加基展(97年9-11月)	這們展在情報誌上也有刊載的啊。(これ、情報誌に乗ってたよね)	是啊,所以我才帶妳來看嘛。(そう、だから連れてきたんだ)	▲(二次以後▼)
圖書館	▽	平時	還是別留在這裏吧。(やっぱりやめようよ)	是嗎,還是停止吧。(そうだね。止めようか)	△(二次以後▼)
遊戲機中心(ゲームセンター)	△	遊戲機攤位(ビデオゲームコーナー)	我打機好了得的啊(私、ゲーム得意なんだ)	是嗎,利害嘛。(そうなんだ、すごいね)	△
	Q		你喜歡甚麼遊戲?(どんなゲームが好き?)	大概是鉗公仔遊戲吧。(クレーンゲームかなぁ)	△
Q	Q	賭博遊戲攤位(メダルゲームコーナー)	我很少玩賭博遊戲的。(メダルゲームはあんまりしないんだ)	我想玩下去就會覺得好玩。(やってみたら楽しいと思うよ)	—
Q Q	Q	Q	咦,中了啊……(あれ、当たっちゃった…)	妳看,很好玩吧?(ほら、結構、楽しいでしょう)	△
保齡球場(ボーリング場)	△	平時	不好了,大分瓶啊。(やばーっ。スピリットになっちゃった)	朝日奈同學一定打得到的。(朝日奈さんだったら取れるって)	△
Q	Q	Q	LUCKY,打中了!(ラッキー、パンチアウトよ)	朝日奈同學很在行哩。(朝日奈さん上手だね)	△
卡啦OK(カラオケ屋)	▲	平時	我的歌唱得怎樣?(私の歌、どう?)	非常動聽,就像職業歌手一樣。(上手だったよ。プロみたい)	△
Q	Q	Q	喂,你可有甚麼點唱?(ねぇねぇ、何かリクエストない?)	這首酒亂9的新歌怎麼樣?(この、「酒乱9」の新曲は?)	△
遊樂場	△	過山車(ジェットコースター)	好有趣啊。(面白かったね。)	真的,我也是那麼想啊。(本当、そう思うよ)	▲
Q Q	Q Q	Q	乘太多也厭了,不過……(あんまり乗ると、飽きるけど…)	心情真好啊。(気持ち良かったね)	△
Q	Q	鬼屋(ゴーストハウス)	好有趣啊。(面白かったね)	真的,好有趣啊。(ホント、面白かったね)	△
Q Q	Q Q	Q	你覺得那些立體影像是不很美麗?(立体画像が綺麗だったと思わない?)	我想再看一遍啊.(また見たいね)	△
Q	Q	摩天輪(大觀覽車)	呀—,好想睡啊。(あーっ、眠かった)	妳看來好悶哩。(つまんなかったみたいだね)	—
Q	Q	Q	又乘這個嗎?(また乗るの?)	不玩這個好嗎?(やめようか?)	—
Q Q	Q Q	超人表演(ヒーローショー,96年3月後每個月首星期日)	跟小孩子一起看不羞人的嗎?(子供達と一緒で、恥ずかしくないの?)	早知便不看好了……(見るのやめればよかったかな…)	▼
Q Q	Q Q	Q	聽說穿着戲服的人很辛苦的。(ぬいぐるみを着ている人って、大変…)	聽說他們很辛苦的。(大変だって、聞いたことあるよ)	—
Q	Q	絕叫機械BIBIRU(絶叫マシンビビール,97年3月後)	這種感覺真的最高享受啊。(もう、最高って感じ)	真的最高享受。(ホント最高)	▲
			無論乘多少次都是那麼好玩。(何回乗っても最高)	一直乘這東西吧。(こればっかり乗ろうぜ)	△
		體感機械VIRTUAL SHIP(体感マシンバーチャルシップ,97年12月後)	這個真的很利害。(まじで、すごすぎ)	好精采啊。(すごかったね)	▲
			無論乘多少次都是那麼好玩。(何度乗っても、最高)	再乘多一遍吧。(もう一回乗ろうよ)	▲
		晚間花車巡遊(ナイトパレード,毎年8月)	Q	請她去看花車巡遊。(パレードを誘う)	△
泳池(プール)	△	(毎年暑假)	這泳衣怎麼樣?(この水着どうかな?)	那是最新流行的泳衣哩。(最新流行の水着だね)	▲
Q	Q	Q	我游得不太好。(私、うまく泳げないんだ)	那我來教妳吧。(俺が教えてあげるよ)	▲
海灘	▲	(毎年暑假)	JA、JAN!這怎泳衣怎麼樣?(じゃじゃーん、どうこの水着?)	那是最新流行的泳衣哩。(最新流行の水着だね)	▲
Q	Q	Q	朝日奈晒着太陽睡着了。(朝日奈が、身体を焼いたまま寝ている)	用果汁來涑她的臉。(ジュースを頬に当てちゃえ)	△
神社	▲	緣日(97年8月3日)	超美麗啊。(超綺麗)	那叫昇龍亂七變化。(昇り龍乱れ七変化って奴だね)	▲
溜冰場(スケート場)	—	(毎年寒假)	我游得不太好。(私、うまく滑れないんだ)	那我來教妳吧。(俺が教えてあげるよ)	▲
	Q	Q	冰溶了啊。(氷が溶けてきてるよ)	跌倒的話便大件事了。(転んだら大変だ)	—
滑雪場(スキー場)	△	(毎年寒假)	喂,你滑雪滑得怎樣?(ねぇどのくらい滑る?)	滑雪的話找我吧。(スキーなら俺に任せてくれ)	運動100以上/▲;以下/▼
Q	Q	Q	這套滑雪裝怎麼樣?(ところでさ。このスキーウェアどう?)	這不是很流行的款式嗎?(流行の型じゃないか)	▲
體育館(スタジアム)	▽	棒球(96、97年4-5、7-10月)	棒球有趣嗎?(野球って、面白い?)	我很喜歡看的……(俺はわりと好きだな…)	—
	Q		現在做着甚麼?(今どうなってるの?)	(開始說明)((説明する))	—
Q	Q	Q	摔角有趣嗎?(プロレスって、面白い?)	我很喜歡看的……(俺はわりと好きだな…)	—
Q Q	Q	摔角(96、97年3、6、11月、98年1月)	那樣做的話不會痛的嗎?(あんな事して痛くないの)	大概很痛吧,不過他們都經過鍛煉的。(痛いだろうけど、鍛えてるしね)	—
電影院 Q	— Q	猴子野牛(モンキーバイソン)	(感想)	剛才的電影很普通吧?(今の映画、まあまあだったね?)	—
Q	Q	達瑪的假期(ダーマの休日)	(感想)	剛才的電影很悶吧?(　。の映画、つまらなかったね?)	—
Q	Q	鐵山靠	(感想)	剛才的電影很有趣吧?(今の映画、面白かったね?)	▲
Q	Q	冰之女豹	(感想)	剛才的電影很普通吧?	—
Q	Q	加柏超人(カンパンマン)	(感想)	剛才的電影很悶吧?	—
Q	Q	0077-金眼	(感想)	剛才的電影很有趣吧?	▲
Q	Q	控訴(告訴)	(感想)	剛才的電影很悶吧?	—
Q Q	Q Q	MOON GATE(ムーンゲート)	(感想)	剛才的電影很有趣吧?	▲
Q	Q	死靈的雄叫	(感想)	剛才的電影很悶吧?	—
		房客一族(ワンルームス)	(感想)	剛才的電影很普通吧?	—
		在我入睡的時候(私が寝てる間に)	(感想)	剛才的電影很悶吧?	—
音樂會場	▼	KNM交響樂團	(感想)	這音樂會很悶吧?(コンサート、つまらなかったね?)	—
		森田勝里	(感想)	這音樂會很普通吧?(コンサート、まあまあだったね?)	—
		外田裕也	(感想)	這音樂會很普通吧?	—
		多黑摩委	(感想)	這音樂會很有趣吧?(コンサート、良かったね?)	▲
		波室波惠	(感想)	這音樂會很普通吧?	—
		X-NIPPON	(感想)	這音樂會很有趣吧?	▲
		KNM交響樂團	(感想)	這音樂會很悶吧?	—
		B's	(感想)	這音樂會很有趣吧?	▲
		SWAP	(感想)	這音樂會很普通吧?	—
		KNM交響樂團	(感想)	這音樂會很悶吧?	—
		酒亂9	(感想)	這音樂會很有趣吧?	▲
		JUMP(ジャンプー)	(感想)	這音樂會很悶吧?	—



STAFF
主理人：車長
大輔：金太郎
協力：友美、SPYDER
攻略內文：福田

JV新幹線

車長詞

1996年8月30日 出紙5大頁

最近不論日本與台灣都有質素良好的遊戲推出，實在值得我們這一班電腦玩家慶幸，而《龍之傳奇》更令不少看輕電腦動作遊戲的人另眼相看。今期的《孔明傳》攻略已在預定之下連載5版，希望可以在中文版推出前能夠全部刊出吧。另一方面，上期已說過不久之後他便會寫另一個攻略，到底是甚麼則要看這遊戲能否如期推出了。除此以外，車長亦希望能夠刊登多點日本最新遊戲，而下期將會介紹一隻超勁作品，敬請留意。　（車長）

DOS/V 情人之吻VALENTINE KISS

SILKY'S精心泡製之作

由於本身一直都有玩開SILKY'S的遊戲例如《河源崎家之一族》、《野野村醫院的人們》、《失落的樂園》和《戀愛校園》等，覺得她無論在遊戲的質素控制與及畫面都有相當高的水準，所以會比較留意其動向的。當《情人之吻》一推出後，筆者便馬上去入貨，雖然到最近才有空去玩它，不過有心唔怕遲，最緊要的是遊戲好玩便行了。

在這隻帶有戀愛SLG元素的AVG裏，玩者的目的是要在一年內追求到所結識的4名美少女，當然在過程中不免會洗點錢吧，幸好這遊戲是將玩者設定為有做兼職的「上進青年」，所以財源滾滾來也。除此以外，要追求到這4名女孩子也不是一件易事，事關會有面目可憎／怪胎出來「阻頭阻勢」，總之要討好她們的歡心就要死纏爛打，同埋專攻其所好吧。下面是4位女角的介紹。



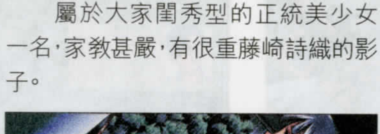
評分：
美少女度：3.5分
遊戲性：4.0分
H度：3.0分
意念：3.5分

生產商：SILKY'S	容量：FD
對應系統：DOS/V	要滑鼠
類別：SLG/AVG	18禁

山科涼香

屬於大家閨秀型的正統美少女一名，家教甚嚴，有很重藤崎詩織的影子。

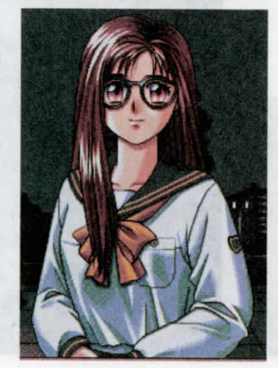






日比野幸美

對學術方面有深入研究的女孩子(水野友美?)，經常被很多心事困擾着。





栗原佳奈

愛好打機、曾打敗主角的紅髮女孩，玩者只要送她一盒遊戲帶便會非常高興。





相川美月

她是主角在太空館所結識的，非常玩得，不過若冷落她便很麻煩了。　（福田）





J-WIN 古大陸物語~狂神之都

SRPG名系列第8集

《狂神之都》是SRPG系列《古大陸物語》第8彈，由於是對應JWIN95的關係，經過PENTIUM加上256色的雙重強化，不論在畫面和音效兩方面都大為提升，成為了一隻JWIN95上佳的試機碟；至於故事是以主角賴因為了拯救同伴，而引發出體內潛能作開端的。

在戰鬥場面方面，進行過程和上7集大同小異，都是非常着重直接攻擊與間接攻擊的分配，只要稍有失誤便會很快GAME OVER，所以應該盡量避免作單獨行動。（車長）



評分：
角色造型：3.5分
原創性：3.0分
操作性：3.0分
音效：3.5分
熱中度：3.5分
買得度：3.5分
總合評價：3.33分

生產商：TGL
對應系統：J-WIN
類別：SRPG
容量：CD-ROM



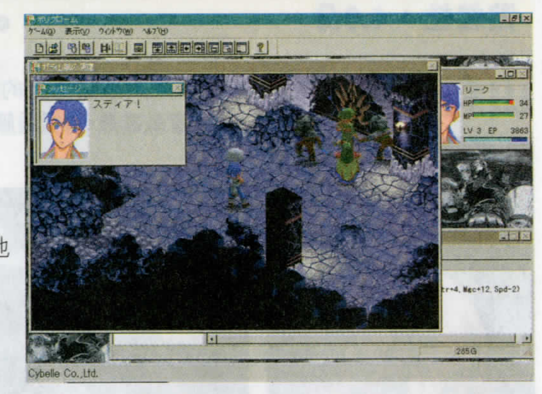




J-WIN95 POLYCHROME

即時處理多邊形的RPG

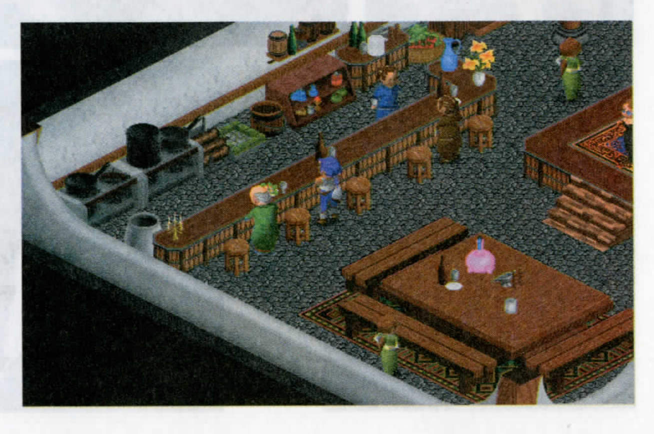
《POLYCHROME》是近一年內異常出色的電腦RPG作品，其特色不單止是在即時處理的多邊形畫面，還有臨場感十足的聲效與BGM、細緻的動作表達和直接了當的菜單選項系統，令原本無法再簡化的操作再度簡化，可以說用一隻滑鼠便可操作整隻遊戲；唯一的不足之處是人物設計較弱，新意欠奉。筆者最欣賞的地方，就是她內藏的動畫開場片段。（車長）



評分：
角色造型：3.0分
原創性：3.5分
操作性：3.5分
音效：3.5分
熱中度：4.0分
買得度：4.0分
總合評價：3.58分

生產商：CYBELLE
對應系統：JWIN95
類別：RPG
容量：CD-ROM
DIRECT X對應







QUICK REVIEW

J-WIN DIVER

無差別女子格鬥育成好GAME

© 1996 MINK

《DIVER》是一隻美少女格鬥育成SLG，玩者要從4名各有所長的女子中，選取其中一人來進行各種不同形式的訓練，以參加無差別格鬥大賽奪取冠軍為目的，而在過程中玩者當然會看到不少精采的養眼圖片。整體而言，遊戲的玩法是偏向《美少女夢工廠》，玩者需要替那女子安排學習技能，與及做兼職導師去賺取金錢，以作學習及購買道具用。（金太郎）







評分：
美少女度：3.0分
遊戲性：3.5分
H度：3.0分
意念：3.0分

生產商：MINK
對應系統：J-WIN
類別：SLG
容量：CD-ROM
要滑鼠
18禁

COMING SOON！

J-WIN 妖女亂舞~被污染的聖域

以3D RENDERING迷宮所構成的H-RPG



這一隻以3D RENDERING製作的立體迷宮H-RPG（即是好GAME的RPG）是以幻想的世界為故事舞台，主角原本是一名貴族，為了某個原因而進行漫長的冒險，除了畫面構圖不俗外，各美少女的造型也很可觀，H場面亦相當有睇頭。（金太郎）



© 1996 ZONE



生產商：ZONE
對應系統：J-WIN
類別：RPG
容量：CD-ROM
要滑鼠
18禁

COMING SOON！

DOS/V J-WIN 櫻花季節

優秀青年的愛情故事

主角是一名運動非常傑出的青年，而亦這個原因在身邊出現了不少美少女，玩者便要在一年內從8位性格不同的女孩子中，選擇其心儀的一個為真命天子；H畫面相當多。



© 1996 TIARA



生產商：TIARA
對應系統：DOS/V、J-WIN
類別：AVG
容量：FD、CD-ROM
要滑鼠
18禁

COMING SOON！

J-WIN 魔法陣都市 SILENT MOBIUS MAC



新類型動畫式AVG



以連載中的人氣科幻漫畫作品《SILENT MOBIUS》為題材的新類型動畫式AVG，其宣傳句語「DIGITAL MOTION PICTURE」暗示了在此遊戲內是收錄了不少動畫片段的，而根據登場人物對白改變表情的「對答同步系統」令這高質素畫面AVG更吸引，各麻宮FANS記住捧場啊！

© 1996 麻宮騎亞・STUDIO TURON・角川書店・BANDAI VISUAL

系統要求：
CPU 486/66以上／J-WIN 3.1對應（JWIN95可使用）／MEM：8MB（J-WIN3.1）12MB（JWIN95）／VL-BUS或PCI-BUS顯示卡／解像度：640×480（SVGA對應）／最少256色／2倍速光碟機／SOUND BLASTER

生產商：BANDAI VISUAL
對應系統：J-WIN（同時發售MAC版）
類別：AVG
容量：CD-ROM
發售日：96年9月25日
要滑鼠



三國志孔明傳
超人氣SRPG攻略（五）

撰文：FUKUDA



生產商：光榮
對應系統：J-WIN
類別：SRPG
容量：CD-ROM
要滑鼠

一章三幕~桃園終焉

BATTLE 2
夷陵之戰
勝利條件：一.劉備逃往西面城池
二.吳軍全滅
30 TURN內完成

由於敵人會經右邊的橋攻擊被困在火海的劉備，因此要好好鋪陣迎敵。TURN 4會有敵人的援軍在寶物庫和左邊橋口出現，而張苞一和范疆與張達接觸便會在EVENT發生。因為這關的難度較高，所以最好以小組戰術來應付。

敵方兵力一覽表

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
陸遜	9	37	42	59	125	83	軍師
徐盛	9	53	47	20	167	55	輕戰車
韓當	8	48	40	12	144	44	輕戰車
朱然	8	49	38	6	150	40	輕戰車
騎兵隊×3	6	44	30	10	138	0	輕騎兵
弓騎兵	7	40	39	11	149	0	弓騎兵
步兵隊	7	37	40	21	107	29	短兵

敵援軍

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
潘璋	7	47	38	10	137	37	輕戰車
周泰	9	58	49	14	208	20	輕騎兵
丁奉	8	44	32	38	128	16	弓兵
張達	7	31	31	19	104	29	短兵

漢中

武器屋

名稱	屬性	售價	能力
兩刃之劍	刀	1000	+10
斬馬劍	刀	1400	+15
戟	槍矛	800	+10
半月槍	槍矛	1200	+15
良弓	弓箭	1000	+12
泥彈之砲	砲車	1000	+12
黑虎	虎	600	+10
鐵製之爪牙	爪	600	+10
笛	樂器	900	+8
三輪荷車	荷車	900	+8
銀扇	扇	1000	+10
環鎖鎧	鎧	800	+10
青銅之盾	盾	1000	+12
栗毛馬	馬	800	+速1
馬車	車輪	800	+速1

道具屋

名稱	售價	功能
長兵器指南書	400	轉職用道具
弩之奧義	400	轉職用道具
馬鐙	400	轉職用道具
戰車戰術讀本	400	轉職用道具
投石機	400	轉職用道具
弩騎兵之鐙	400	轉職用道具
武道皆傳	600	轉職用道具
牙旗	400	轉職用道具
近衛兵之心得	800	轉職用道具
連弩之奧義	800	轉職用道具
近衛馬鐙	800	轉職用道具
戰車戰術其貳	800	轉職用道具
發石車	800	轉職用道具
連弩騎兵之鐙	800	轉職用道具
龍牙旗	800	轉職用道具

第二章 南征篇
二章一幕~司馬懿之謀略

BATTLE 1　陽平關之戰
勝利條件：敵方全滅
20 TURN內完成

蜀軍今場戰鬥的目的，是要將由曹真率領的軍隊打敗。一開始便應該打倒右下角4人，另外應用一名武力較高的武將，加一名弓箭手去對付左面城池的士兵。在TURN 6、TURN 10及TURN 14分別會有敵方的援軍出現，而在TURN 20曹真會因兵糧用盡而撤退。

敵方兵力一覽表

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
曹真	9	59	40	255	159	49	重戰車
騎兵隊	8	52	36	10	172	0	輕騎兵
步兵隊×2	8	40	44	23	118	32	短兵
弓兵隊	8	40	22	30	115	24	弓兵
弓兵隊×2	8	40	23	30	115	24	弓兵
軻比能	9	56	42	20	159	46	羌族兵
羌族兵×3	8	50	34	24	140	44	羌族兵
孟達	9	42	52	33	135	39	短兵
戰車隊	8	53	33	8	140	32	輕戰車
騎兵隊	8	52	36	9	172	0	輕騎兵

敵援軍1

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
孫禮	9	53	33	32	172	43	虎使
弓騎兵×2	8	43	43	11	166	0	弓騎兵

敵援軍2

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
戰車隊	8	53	33	8	140	32	輕戰車
騎兵隊×2	8	52	36	10	172	0	輕騎兵

敵援軍3

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
戰車隊	7	49	30	8	127	29	輕戰車
武道家×2	7	59	41	23	141	0	武道家

越雋

道具屋

名稱	售價	功能
業火之書	300	敵1／大火
山嵐之書	300	敵1／大落石
回復之豆	100	我1／小回耐
回復之麥	200	我1／中回耐
藥	300	我1／小回策
漢方之藥	600	我1／中回策
義俠之心得	600	轉職用道具
武道皆傳	600	轉職用道具
猛虎鞭	600	轉職用道具
仁愛之種	600	統率力↑

BATTLE 2　益州南部之戰
勝利條件：鄂煥退卻　30 TURN內完成

在這關中，玩者先把鄂煥打敗，然後可選擇釋放他或可將他斬首，最好便是釋放他。接着當他返回陣營找其餘人等勸降時，反遭同僚們指責中了孔明的離間計，繼而向蜀軍進兵進攻，而這時勝利條件亦會變成「破壞雍闓」。

敵方兵力一覽表

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
鄂煥	9	66	48	23	180	0	武道家
步兵隊×2	8	40	44	23	118	32	短兵
賊×5	8	54	36	19	140	40	山賊
虎使×2	7	51	30	19	141	33	虎使

敵方第2輪攻擊

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
雍闓	10	48	55	28	153	48	短兵
戰車隊	8	53	33	8	140	32	輕戰車
弓兵隊	8	40	15	30	115	17	弩兵
高定	10	48	55	25	152	46	短兵
步兵隊	8	40	44	23	118	32	短兵
步兵隊	9	43	48	25	129	35	短兵
朱褒	10	43	24	43	151	33	弩兵
弓兵隊	8	40	23	30	115	24	弓兵
食糧隊	8	21	28	43	80	60	食糧隊

永昌

武器屋

名稱	屬性	售價	能力
短劍	刀	200	+3
棍棒	槍矛	200	+3
竹木之弓	弓箭	200	+3
小石彈之砲	砲車	250	+5
虎	虎	300	+5
青銅之爪牙	爪	300	+5
笙	樂器	300	+3
一輪荷車	荷車	300	+3
鐵扇	扇	750	+8
皮甲	鎧	200	+3
木製之盾	盾	200	+3
黃驃馬	馬	800	+速1
人車	車輪	800	+速1

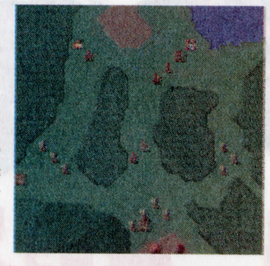
道具屋

名稱	售價	功能
山崩之書	200	敵1／中落石
大落石之書	400	敵眾／小落石
大山崩之書	500	敵眾／中落石
物見之書	80	敵1／小策↓
密偵之書	150	敵1／中策↓
挑撥之書	150	敵眾／防禦↓
回復之麥	200	我1／中回耐
漢方之藥	600	我1／中回策
投石機	400	轉職用道具
弩騎兵之鐙	400	轉職用道具
武勇之種	600	我1／武力↑



二章二幕~南蠻王孟獲

BATTLE 1　　五溪峰之戰
勝利條件：敵軍退卻
30 TURN內完成



由於趙雲與魏延不理原先的安排，獨自率兵進攻，孔明經過考慮後決定派兵進入危機四伏的五溪峰去和二人會合。在戰鬥中趙雲一和金環結接觸便會有EVENT發生，而把董荼那收拾後，孟獲與其正規軍便會在版圖正下方出現，而蜀軍也會有援軍協助的。

敵方兵力一覽表

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
金環結	9	54	36	21	167	44	南蠻兵
阿會喃	9	55	40	22	165	44	南蠻兵
董荼那	9	55	39	22	166	46	南蠻兵
南蠻兵×6	8	53	37	19	140	40	南蠻兵

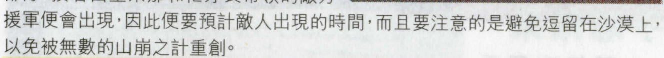
敵援軍

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
孟獲	10	63	38	26	174	61	南蠻騎兵
忙牙長	9	50	19	21	143	50	南蠻騎兵
南蠻兵×4	7	50	18	18	103	46	南蠻騎兵

蜀國援軍

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
張嶷	9	58	40	36	139	0	武道家
馬忠	9	36	33	36	102	31	弓兵

BATTLE 2
夾山峪之戰
勝利條件：輸送部隊全滅
30 TURN內完成



玩者這一關要先消滅前方的5名輸送部隊，接着由董荼那和忙牙長帶領的敵方援軍便會出現，因此便要預計敵人出現的時間，而且要注意的是避免逗留在沙漠上，以免被無數的山崩之計重創。

敵方兵力一覽表

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
食糧隊×2	8	21	28	43	80	60	食糧隊
物資隊×2	8	20	25	45	80	60	物資隊
南蠻兵	9	57	40	21	153	44	南蠻兵

敵援軍

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
董荼那	11	63	45	26	192	54	南蠻兵
忙牙長	10	54	26	21	159	53	南蠻騎兵
南蠻兵×3	9	57	40	21	153	44	南蠻兵
賊×3	9	58	39	21	153	44	山賊
虎使	9	59	34	23	171	39	虎使

瀘水
武器屋

名稱	屬性	售價	能力
曲刀	刀	1200	＋12
長槍	槍矛	1000	＋12
良弓	弓箭	1000	＋12
泥彈之砲	砲車	1000	＋12
猛虎	虎	1200	＋20
不敗之爪牙	爪	1200	＋20
鉦	樂器	600	＋5
二輪荷車	荷車	600	＋5
銀扇	扇	1000	＋10
青銅甲	鎧	400	＋5
小型之盾	盾	400	＋5
黃驃馬	馬	800	＋速1
輕車	車輪	1600	＋速2

道具屋

名稱	售價	功能
威壓之書	150	敵複／攻擊↓
流言之書	500	敵複／耐每TURN↓
回復之麥	200	我1／中回耐
漢方之藥	600	我1／中回策
長兵器指南書	400	轉職用道具
弩之奧義	400	轉職用道具
馬鐙	400	轉職用道具
戰車戰術讀本	400	轉職用道具
弩騎兵之鐙	400	轉職用道具
龍牙旗	800	轉職用道具
知謀之種	600	我1／知力↑

街坊人氣指數（截至24/08/96）

今期	走勢	上期	GAME名	操作平台	遊戲類型
1	—	初	天地無用！魎皇鬼(中)	DOS	AVG
2	—	初	沉默的艦隊(中)	DOS	SLG
3	↓	1	VALENTINE KISS[18]	DOS/V	AVG
4	—	初	古大陸物語 狂神之都	J-WIN	SRPG
5	↓	2	VIRTUAL CALL[18]	J-WIN	AVG
6	—	初	龍之傳奇(中)	DOS	ARPG
7	↑	10	EBEROUGE	J-WIN	SLG
8	—	8	三國志V(中)	DOS	SLG
9	↓	7	VIRTUAL FIGHTER PC	WIN95	FIG
10	↓	5	快樂之掟[18]	DOS/V	AVG
11	—	初	灌籃金鋼(中)	DOS	SPT
12	—	初	大戰略for WIN95	JWIN95	SLG
13	↓	4	OUTSIDE SOCCER 96	DOS	SOC
14	—	初	春秋爭霸傳II之問鼎天下(中)	DOS	RPG
15	↓	6	神劍傳説2(中)	DOS	RPG

賽後分析：

兩大動漫畫新作《天地無用》與《沉默的艦隊》一上榜便佔據了頭兩位，真是令人意想不到，可能這類有原著依靠的遊戲會較受歡迎吧。今期較令人驚喜的遊戲可算是台灣原作的超任式ARPG《龍之傳奇》。　（SPYDER）

新GAME時間表-日本電腦篇（DOS/V／J-WIN／WIN95）
BY：友美

發售日	GAME名	生產商	日圓售價	機種	遊戲類型
30/8	究極正義SEXY MARBEL	MAYFAR SOFT	9800	兩對應	AVG[18]
	女子校服圖鑑	MOMO	6800	兩對應	ETC[18]
	召喚媽媽	J-BOX	5800	JWIN95	AVG[18]
8月末	REBEL ASSAULT 2 日文版	MICROMOUSE	10800	JWIN95	STG
8月預定	CATS 日文版	VIRGIN INTERACTIVE	3800	J-WIN	ETC
	CLICK COOKING CALMINE	IMAGINEER	5800	J-WIN	ETC
	太平洋之嵐2	G.A.M.	未定	J-WIN	SLG
	唯登詩樹電腦畫廊	GAINAX	9800	J-WIN	ETC
	SONIC THE HEDGEHOG THE SCREEN SAVER	SEGA	3800	JWIN95	ETC
	SONIC THE HEDGEHOG CD	SEGA	JWIN95	7800	ACT
	S.A.4	田中BROTHERS	J-WIN	3800	AVG[18]
	VIRTUAL VIXENS	MEDIA KITE	J-WIN	3800	ETC[18]
	VR約會☆五月俱樂部	DESIRE	8800	JWIN95	AVG[18]
	3D縱橫四海	EAV	6800	JWIN95	ETC
	美少女夢工廠2 FOR WINDOWS95	GAINAX	14800	JWIN95	SLG
	放課後別之顏	U-COM	6800	兩對應	AVG[18]
今夏預定	DAYTONA USA（nV1專用）	SEGA	9800	JWIN95	RAC
	MAGIC：THE GATHERING	MEDIA QUEST	8800	JWIN95	TBL/RPG
	廚房危機	PANTHER SOFTWARE	5800	JWIN95	ACT
	超級街頭霸王II X	GAME BANK	7800	JWIN95	ACT
	HYPER SECURITIES＋	PACK IN VIDEO	未定	JWIN95	SLG
	風雅對局 本因坊	IMAGINEER	12800	JWIN95	TBL
3/9	SU-27 FRANKER	MULTISOFT	14800	JWIN95	SLG
6/9	VISITTE	MISTIVE	8800	兩對應	AVG[18]
	阿拉伯小子for WIN95	ASCII	4950	JWIN95	ACT
	DISC STATION 12號	COMPILE	1980	JWIN95	ETC
	VIPER-V10	SONIA	7800	JWIN95	AVG[18]
	MY HOME DREAM 2 for WIN95	VICTOR ENTERTAINMENT	9800	JWIN95	SLG
	圖鑑博士第2卷 昆虫2~蜻蜓編	NEC INTERCHANNEL	4800	兩對應	ETC
	VOICEGRAPHY VOL.1丹下櫻	翔泳社	4800	兩對應	ETC
	VOICEGRAPHY VOL.2永島由子	翔泳社	4800	兩對應	ETC
	VOICEGRAPHY VOL.3大野麻里奈	翔泳社	4800	兩對應	ETC
12/9	100日園問答獵人	富士通電腦系統	6660	J-WIN	ETC
	同窗會	FAIRY TALE	8800	兩對應	AVG[18]
9月上旬	死活大百科II	每日COMMUNICATIONS	9800	兩對應	TBL
	遙之空~激鬥麻雀大會編	LUNARSOFT	未定	兩對應	TBL[18]
	天使英雄	ACTIVE	未定	JWIN95	AVG[18]
9月預定	H	GAINAX	9800	J-WIN	ETC
	REINA☆CRYSTAL	COLOSSEUS	6800	兩對應	AVG[18]
	假想快答VAG獵人	Z·KILL	5800	兩對應	TBL[18]
	櫻花季節	TIARA	8800	兩對應	AVG[18]
	SILENT NOVA	風雅SYSTEM	9800	兩對應	SLG
	運輸大亨DX 日文版	伊藤忠商事	未定	JWIN95	SLG
	色數向上委員會for NORMAL COMPLETE專集4	ACAM PRODAKUZ	8800	兩對應	ETC
	NG騎士	YOUNG CORPORATION	6800	兩對應	ETC
	從世界的車窗IV 英國編	富士通PLEX	未定	兩對應	ETC
	PARTY LEADSER 3	XING	6800	兩對應	SLG
	黃金之羅盤	RIVERHILL SOFT	未定	JWIN95	AVG
	大航海時代III~Costa del Sol	光榮	9800	JWIN95	SLG
	NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	EAV	7800	JWIN95	SLG
	LITTLE BIG ADVENTURE for WIN95	EAV	7800	JWIN95	ACT/AVG
	隱美國裝甲師團1941 OPERATION CRUSADER	GLAMS	9800	JWIN95	SLG
	變身RING	MIAMI SOFT	7800	DOS/V	AVG[18]
	淫獸教師~狂樂的學園	T2	9800	兩對應	AVG[18]
	MINK DELUXE III	MINK	8800	兩對應	ETC[18]
	IMMORAL STEADY WIN95 SCENARIO.1白川玲子	SCOOP	5800	JWIN95	AVG[18]
	製造糖果	KYOROTTO	7800	JWIN95	SLG[18]



與PSYCOPAD同出一廠的兄弟作——PSYCOPAD JR.



按鍵配置

基本上，這個「PSYCOPAD JR.」的外型跟原裝的PLAYSTATION手掣差不多，只不過是移動了「START」及「SELECT」位置，把它們放在比方向鍵及4顆常用鍵還要高的位置上，而L1、R1等鍵之位置則沒有改變。而在原本放置「START」及「SELECT」鍵的地方，就放了一個十字鍵，這其實是一個10 IN 1指令的設定鍵，亦是設定指令次序的必要工具。

此外，這手掣跟原裝手掣最大的分別，就是其方向鍵。原裝手掣基本上是一個十字鍵，而這個「PSYCOPAD JR.」的卻改成圓型，不習慣的玩者可能會較難掌握其方向性。

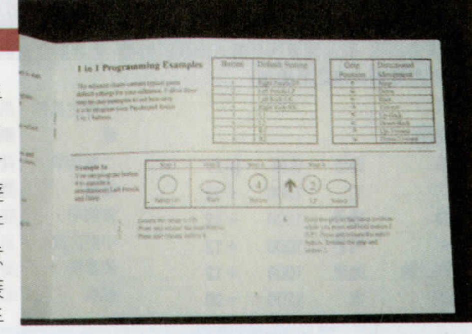




功能

此手掣除了可用於一般遊戲外，還設有10 IN 1的指令設定。這是可讓玩者儲存一連串的指令，當玩者在遊戲中再按一按那些指令的設定鍵，手掣便可自動輸出玩者先前已輸入的指令，非常便利。而此手掣的輸入指令之方法是跟「PSYCHOPAD K.O.」一樣的，本刊誌已在第19期中作過詳細講解，故這裏不再詳談。可惜，這隻「PSYCOPAD JR.」不似得「PSYCHOPAD K.O.」般有連射功能，可謂有點美中不足。

若果閣下是一名《遊戲誌》的忠實讀者的話，也許還會記得在本誌第19期裏第126頁，介紹了一支名為「PSYCHOPAD K.O.」的JOY STICK。大家還有否印象？然過了大半年後的今天，該商又開發了另一個PLAYSTATION手掣，而這個手掣就名為「PSYCOPAD JR.」。那麼，這個新的手掣又是怎麼樣的一個手掣來的呢？它又會否比其哥哥好用呢？又會否有更多的功能？WELL，就讓筆者為大家介紹一下吧。



手感效果

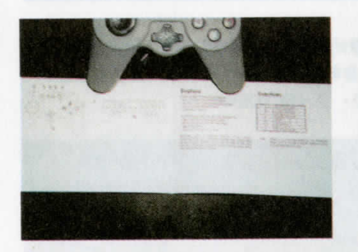
既然這個手掣備有記憶功能，所以我們先測試一下這手掣在格鬥遊戲上的表現。或許很多人沒有留意到，由於原裝PLAYSTATION手掣的電線較短，所以要非常坐近主機來操作，對於使用較大型電視的玩家來說可能不太方便。而這個「PSYCOPAD JR.」的電線就有近7呎長，所以可以坐遠一點來玩。

市面上一些有指令記憶功能的手掣是把指令設定鍵設在常用鍵的旁邊的，這很容易導致按錯鍵的情況出現，而這個手掣的指令設定鍵是設在正中央的獨特十字掣，這令按錯鍵的情況減低。

較為不適合格鬥遊戲的地方，就是其方向鍵的設計，對於搖桿出招系的人物可能不太得心應手，但對貯氣出招系的人物問題就不太。

另一方面，由於方向鍵的圓形設計有利於轉向，所以這手掣也適宜用在射擊遊戲之上。唯一美中不足的，就是沒有連射的設備。

看過上的介紹，可否可作為你選購此手掣時的參考呢？好啦，節目時間又到，下次再見啦，BYE BYE。





你有新產品想搵人介紹？

「遊戲配件睇真D」部隊經已整裝待發，隨時對任何遊戲產品進行測試報告。你有新產品想向廣大機迷推介的話，立即 電2380-2223搵《遊戲誌》編輯啦！



HYPER AV 遊戲FANS 俱樂部

主持人練功場地大揭秘

四十萬元事業打機組合

打呀打、快脆打，射呀射、射他吧！打……RING！RING……「喂！PUPU神？吓？？想我介紹自己打機的「世外桃園」？唔……OK！」身為GPM遊戲俱樂部的主持，經常練功的地方一定要見得人。屋企？NO WAY！坦白講，小弟部廿五吋電視機打機其實都不俗的了，但要做FAN CLUB的主持又要試不同的遊戲配件，唔整番個靚靚正正的「小天地」，又點對得住你地呢！何況最近咁多用大營幕玩有極佳感覺的好GAME推出（如《NiGHTS》，《SS炸彈人》等），設有一套完全的周邊設備是必要的，由於小弟每月也要交大量稿到多本雜誌（GAME書就只此一本「GPM」），又愛逛各大GAME場（黃金、先達、好景），於是我的測試總部也設在旺角，此處本身是本地一本音響雜誌的試音室，讀者見到相中的視聽室大約有五百尺，只佔了此試音室的一半地方，隔離是我們一班寫手的作戰總部，相信你也沒興趣睇吧？究竟這裡的設備有幾堅？請繼續往下看。

富貴器材逐件講

先看（圖一），這個一百二十吋電幕是否很震撼呢？超過三萬元的STEWART電幕有來玩《NiGHTS》包你唔捨得起身走，兩旁的前置喇叭是身高接近五尺的英國名牌KEF MODEL 4（五萬元一對），而體積較細的一對MODEL1則作為後置喇叭用（也要萬多元一對），在地上設在中間的一隻長條形「物體」則是KEF 200C中置喇叭，而「躲」在MODEL 4喇叭身後的「巨形東西」是KEF AV 1有源超低音喇叭。全套喇叭組合（共六件）總值達十萬元，除了帶給玩者有極佳的打機效果外，有來睇杜比AC-3電影的LD極具氣勢外，聽靚錄音的鐳射唱片時亦有相當靚的音色。



（圖一）



四部功率放大器

另外，地上還有四部英國NAD頂級THX兩聲道大功率後級來推動以上的整套喇叭組合，四部後級加起來接近五萬元了。再ZOOM近一些，看(圖二)，幫一本全港最強的次遊戲雜誌寫專欄，又點可無次世代遊戲機呢？（餐餐用外國雜誌的照片點掂㗎！）小弟現時擁有一部PS的啡機（日本製造有S輸出）及一部VICTOR V-SATURN（第一代日本製造），至於「六四」……遲D先諗……九七先算吧(哈哈！)甚麼軟盤，大手掣、、記憶卡及大量原裝GAME梗唔少得啦！至於（圖二）遊戲機下面部影碟機都要幾萬蚊（不過與本欄無關）。



(圖二)

全杜比AC-3的音嚮系統

再往下看(圖三)上層那一部金光閃閃的便是整套系統的總控制室——EAD THEATER MASTER杜比AC-3 / DSP控音器，而它同時是一部「HDCD」解碼器，PS和SS均要經過此機，處理遊戲碟內音樂或效果絕對有極佳的分析力，而下面那一部便是DWIN倍線器，睇大銀幕投射系統絕不可缺，使用後的畫質明顯地更加幼細，兩部機無七、八萬都咪旨意落樓，看到這裡都覺得自己打機都幾誇張。



(圖三)



NASA級的投影系統

最後出場的便是主角——AMPRO投射了（圖四），這部HD-4600投影機的超高解像度達2500線數，掃描頻率超過105MH Z，美國太空總署的投影系統都係用佢㗎（認真巴閉）！幾錢？？……十五萬多D啦……，用來睇PS的遊戲開場畫面，包你興奮到講唔到嘢，邊個話用投射玩GAME唔夠MON正㗎？有套咁堅嘅系統打機，梗係要地方夠大、夠舒服吧？（圖五）裡中間那張大班椅如何？隔鄰兩張就留給你的敵人（或戰友）吧！



（圖四）



（圖五）

試後感想

點解要寫試後感想？話到明這是試音室，放置在此處的每一部器材每隔一段時間便會送走。所以差不多每個月都會有新器材測試，而碰巧地今次這套四十萬元組合出來的效果之佳不得不大力一讚，玩乜GAME都有極高的投入度，唯一可惜的是不能玩槍GAME了。

由於此組合只屬「過境」性質，所以不方便評分，但若閣下擁有差不多的陣容來打機，我一定俾十分滿分你。

下回預告：

在「遊戲誌」二十七期的俱樂部內，會員DUNCAN的組合經爆光後，他決定來一個大升級、大變身，（圖六）及（圖七）已經看到一點端倪了（只是一點），下次將會看到D234UNCAN的打機組合變身後的完全體，密切留意吧！



（圖六）

（圖七）

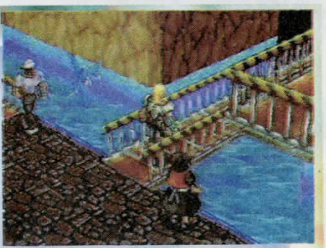


無責任新 GAME 評壇

DARK SAVIOR

無責任編輯：米奇

哩鋪俾內藤寬玩得好透



當初這個遊戲一推出試玩版時候，米奇已急不及待的去試玩，對這遊戲的成績經已是無容置疑的，相信這遊戲推出之後效果也不會差。當我從日本採訪回來，同事告訴我這遊戲已推出的時候，由於還要趕忙製作「GAME SHOW」特輯，所以只得把這遊戲擱在一旁。但在這幾天，就不停地到負責的黑龍同學說要在3分鐘之內通過第一版玩PARALLEL好難，米奇憑着玩過試版的經驗下巴輕輕說不是太難，誰知一開GAME，就知道自己講錯嘢，原來第一版跟試玩版完全唔同㗎！第一次玩玩咗十幾分鐘仲未過到版，心裏已涼了一大截，第一版啫，俾下面好嚡。不過雖然我哩鋪俾內藤寬玩得好透，不過仍然玩得好開心，因為夠晒心驚膽跳，而且發覺遊戲中除了需要跳躍技巧外，也需要考頭腦找捷徑。

在此奉勸大家一句，玩這遊戲的時候，需要有足夠的眼力、根性和精神，缺一不可。

機種：SATURN
製造商：CLIMAX
遊戲性質：ARPG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

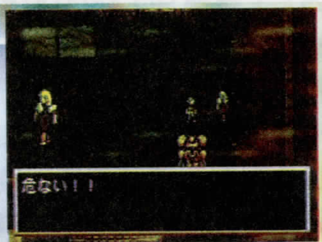
評分：

人物／機械:3.5分	操作性:4分
畫面:4分	投入度:4.5分
音樂／音效:4分	原創性:4分
故事:4分	難度:4分
	平均分:4分

CYBER DOLL

無責任編輯：PUYU 神

相信未必人人「頂得住」



韮沢靖的設計相信未必人人「頂得住」，但筆者是其中一個支持者。所以當筆者一知道《CYBER DOLL》是由他做角色設計時，心裏不期然充滿幻想和憧憬……

但事實歸事實，韮沢今次的設計確實是「冇咁激」，可能是要適合家庭用戶吧，因此各位若一心想看到那些「流腸爆腦」畫面的話，相信就會大失所望了。

在故事方面，總是覺得有點自完其説，並不是太過暢順；加上在每個角色説話時只是用MAP上的人物放大，而沒有重新畫過一幅大頭相，實在是有點兒馬虎。

但幸好在戰鬥系統和畫面上都非常出色，總算有點交待；尤其是戰鬥系統，可以瞄準敵人任何一個部位攻擊，看着敵人的手手腳腳一件一件被擊破後等死的樣子，真是十分過癮……嘿嘿嘿嘿嘿……

機種：SATURN
製造商：I'MAX
遊戲性質：RPG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/機械:3.8分	操作性:2.9分
畫面:2.8分	投入度:3.6分
音樂/音效:2.7分	原創性:3分
故事:3分	難度:3分
	平均分:3.1分

少年街霸 2 ALPHA

無責任編輯：指令魔人

可以算係一隻有良心嘅「翻炒」GAME



《SF ZERO 2》喺《SF》街機系列上已經係第九作，而哩隻第十作《SF ZERO 2 ALPHA》就係《SF ZERO 2》嘅加強（補鑊？）版。

初頭諗住哩隻係日本方面見海外版嘅「殺意隆」幾受歡迎，但日本啲玩家又冇得用，所以出隻加番「殺意隆」上去嘅《SF ZERO 2》嚟滿足啲日本玩家；但玩過之後又發覺原來多咗好多新嘢，玩落感覺幾唔同，幾過癮。尤其是二揪一時可以有無限ZERO能源可以用，玩得入神時真係以為玩緊啲「東方不敗」、「葵花寶典」等改版街霸，唔同在唔可以出空中波啫……

機種：街機
製造商：CAPCOM
遊戲性質：FIG
價格：——
容量：——

評分：

人物/機械:2.5分	操作性:3.8分
畫面:4分	投入度:3.5分
音樂/音效:3分	原創性:2.5分
故事:——	難度:2.7分
	平均分:3.14分

謎魔界村

無責任編輯：指令魔人

有冇 150 版咁多呢？



早在大約四年前，本人仲係一個游手好閒讀完書但又未去搵嘢做嘅死靚仔一名，日日喺商場嗰十幾間相熟電腦／GAME舖度蒲嚟蒲去，個個都叫我做電腦仔（真㗎！）；但某日無聊去到一位朋友嘅電腦舖時，佢正在玩緊一隻PUZ GAME，睇落玩法幾過癮，就二話不說坐咗入個COUNTER位度玩，點知一玩就上癮！嗰隻就係《謎魔界村》嘅前身——電腦版嘅《INCREDIBLE MACHINE》嘞！

嗰陣時，日日由佢開舖玩到收舖之後半夜三點幾都唔肯走；好衰唔衰，我啲豬朋狗友又一齊諗啲版點過，搞到個個興致勃勃誓要打爆機！終於四人合力用咗四日不眠不休至可以將嗰一百五十版全數打爆！可知隻GAME有幾大魔力……

至於而家哩隻《謎魔界村》，算係移植得不錯，但佢啲角色因為唔係喺現實生活中嘅工具，所以第一眼睇落去嗰件ITEM度，好多時都唔知佢用嚟做乜，比較麻煩。而每一版嘅難度都OK，操作亦唔錯，但畫面質數就差咗啲，硬係唔夠SHARP……

呀……唔知哩隻《謎魔界村》有冇150版咁多呢？

機種：SATURN
製造商：CAPCOM
遊戲性質：PUZ
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:2分	操作性:3.8分
畫面:1.5分	投入度:4.5分
音樂/音效:1.5分	原創性:2.5分
故事:——	難度:3分
	平均分:2.69分

無責任新GAME評壇

無責任編輯：J.J

「想玩好嘢、買電腦啦！」



話說當年在下一個人在沙田居住時，好友阿倫送了一台9801給在下，於是令在下得以玩到98遊戲名作《同級生》，遺憾是那PCE版買了之後到現在仍未開封，直到最近SS版推出才能再有機會一玩。

以畫面來說，這次SS版在細微部分方面下了很大心思，並非一般將原畫SCAN後加色的粗製濫造貨色，同時加入了不少配音，令人玩起來增加了投入感，了解到當時各人物的心情。故事方面，三名新增人物的劇情比PCE版增多了(特別是和櫻木舞一樣可愛的京子)，不過因為只是18禁的關係，那些較敏感的情節都作了很大修改，若是抱着玩電腦版的心情來玩這版本的話便一定會失望，就如FUKUDA的名句「想玩好嘢、買電腦啦！」……難道真的要買電腦了嗎？

機種：SATURN
製造商：NEC INTERCHANNEL
遊戲性質：AVG
售價：7800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:4.2分
畫面:4.2分
音樂/音效:4分
故事:4分
操作性:3.5分
投入度:3.8分
原創性:3分
難度:3分
平均分:3.71分

同級生 ~IF~

無責任編輯：J.J

就像當年玩東方不敗、葵花寶典……



上星期因為要幫FUKUDA及指令魔人拍攝，有幸能在推出市面之前試玩到CAPCOM的新作《少年街霸2 ALPHA》，最初以為這個只是純粹將殺意之波動的阿隆加進舊作中便算的改版，但想不到生產商亦很有心思(有良心？)，加入了二對一及SURVIVAL模式，二對一的無限能量值相當暢快，因為可以將本來必要時才使用的SC或OC隨便使用，眼見畫面上的魚蛋波動拳，就像當年玩東方不敗、葵花寶典一樣。SURVIVAL模式的一行能源打全部人雖然難得有點過分，但就正好給那些高手用來解悶，不過在下較為難以理解的是那些所謂舊版人物的招式，就以春麗為例，取消了氣功拳、天昇腳，但又並非加回SPINNING BIRD KICK，真不知應怎樣去進攻才好……

機種：街機
製造商：CAPCOM
遊戲性質：FIG
售價：——
容量：——

評分：

人物/機械:3.5分
畫面:4分
音樂/音效:3.5分
故事:------------
操作性:4分
投入度:4分
原創性:3.8分
難度:3.5分
平均分:3.76分

少年街霸 2 ALPHA

無責任編輯 ARES

遊戲目的不是射殺犯人，而是逮捕犯人



從最初宣布推出已頗留意《特搜機動隊J.S.W.A.T.》這遊戲，正如早前所說的《EXPERT》一樣，雖然遊戲亦是以《DOOM》作藍本，但遊戲本身如有足夠魅力及包裝OK便行，故如雞蛋裏挑骨頭說遊戲又是同類型，而且只看一眼便說不夠水準便有如玩過《FF》系列後便說只有《FF》好玩及屬RPG正統。至於在本身水準方面，《特搜機動隊J.S.W.A.T.》的確已屬一般水準，論難度，初期任務是正路地簡單，但之後便任務便開始艱辛得有點可怕。而在系統方面，能吸引ARES的地方便是遊戲以警務人員責任為主，故遊戲中玩者的目的不是射殺犯人，而是逮捕犯人，至於此點便可於第三版的中首領上看到，遊戲中ARES第一次是將之射殺的，而之後播出的片段亦是大夥兒將這犯人射至成為人形花灑，但之後的過版級數卻低了，於是第二次試玩便耐性地以手槍射至出現逮捕字樣及將之拘捕，而片段亦變成拘捕犯人，過版後的等級也高了。而這點亦可說是這遊戲的魅力及最大分別之處。不過論缺點遊戲的敗筆之處便是畫面的細緻不足，而且犯人的移動動作實在有點可笑，希望如推出續篇的話能有所改善吧。

機種：SATURN
製造商：BANPRESTO
遊戲性質：STG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:2.5分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:2.5分
難度:3分
平均分:2.8分

特搜機動隊 J.S.W.A.T.

無責任編輯 ARES

美國隊點會強得咁無厘頭㗎！？



上期玩過同廠推出的《阿特蘭大奧運》後便以為「奧運狂熱現像」已開始受控制，始終也應到水尾吧，誰知之後又來一隻《阿特蘭大奧運足球》，看來ARES的「奧運恐懼症候群」仍是暫時無法治癒了。論遊戲，其實《阿特蘭大奧運足球》本身可以一隻普通的足球遊戲來看，當中矚目之處實在只有掛上奧運的名字罷了。於遊戲系統方面，遊戲基本上可說不過不失，操作亦算流暢，而值得一讚的便是分組賽中玩者只會看到其他隊伍的成績，不像其他遊戲般要硬食整場賽事，隨時給那些無關痛癢的賽事悶死。不過最令ARES不滿的便是遊戲中的球隊力量設定，因為在對壘美國隊時竟發覺美國隊竟強得有點過份，大佬，日本隊就話第一場就贏巴西一比零啫，美國隊點會強得咁無厘頭㗎！？哩鋪真係大美國萬歲囉，老實講，我哩個擁巴西擁咗廿幾年嘅球迷真係有啲驚訝同失望，不過話時話，上一隻奧運無足球玩，於是之後便有奧運足球，數數吓重有單車、網球、風帆之類項目未玩，真係越諗諗驚……

機種：PLAYSTATION
製造商：Silicon Dreams
遊戲性質：SOC
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械:2分
畫面:2分
音樂/ 音效:2.5分
故事:——
操作性:3分
投入度:2.5分
原創性:2.5分
難度:2.5分
平均分:2.4分

阿特蘭大奧運足球



無責任新GAME評壇

學校恐怖故事S

無責任編輯 ARES

簡單點是電子小說一隻



早排玩完隻《迷離夜症候群~探索編~》，之後幾經辛苦先買甩隻《究明編》過咗俾黑龍做，點知今期竟然執到隻《學校恐怖故事S》，唔通真係咁邪！？不過論本質，《迷離夜症候群》屬冒險遊戲，而《學校恐怖故事S》則屬雜類，簡單點說是電子小說亦不為過，於遊戲中玩者只要回答一些簡單的問題，剩下的時間便是專心地看故事，有點像「超任」的《弟切草》般。以故事來說，《學校恐怖故事S》可說屬一般貨色，故事雖然又是那些老掉牙的橋段，但以結構及效果來說總算有板有眼，比起《迷離夜症候群~探索編~》說來說去原來不是有鬼或無厘頭的又一單來得較易接受，起碼不會有被搵笨的感覺。不過老實說，雖然遊戲是主要以文字來交待故事，但由於始終是日語，故對於不懂日語的玩家來說便得物無所用，因此理應不會在香港帶起任何反應，至於閣下如是不懂日語的話，那麼便大可慳回一筆作其他遊戲的「投資資金」。

機種：PLAYSTATION
製造商：BANPRESTO
遊戲性質：ETC
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：
人物／機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂／音效:2.5分
故事:3分
操作性:——
投入度:3分
原創性:2.5分
難度:2.5分
平均分:2.6分

CYBER DOLL

無責任編輯：赤目黑龍

真係好似《FRONT MISSION》



不知大家有沒有玩過以前在SFC推出的遊戲《FRONT MISSION》呢？有的話一定會對這隻遊戲有着很大的興趣，因為實在太相似了！不過並非全部也是一樣的，在故事方面《CYBER DOLL》似乎是弱了一點，而且亦沒有多大的說服力，而且其人物真是差了一點兒，因為在人物說話之時，只是將圖版之上的人物放大而已，所以只是看到「格仔」，其他的甚麼也不見，所以如果製作人員放多「些少」心機去做的話便一定會做得好一些。其次便是其戰鬥SYSTEM了，正！和《FRONT MISSION》完全一模一樣，可以攻擊對方的不同部份，當然，最好玩當然是先打斷腳，再打斷手，最後才打身體和頭，這樣便完全表現出玩者的殘忍和變態，真有趣！

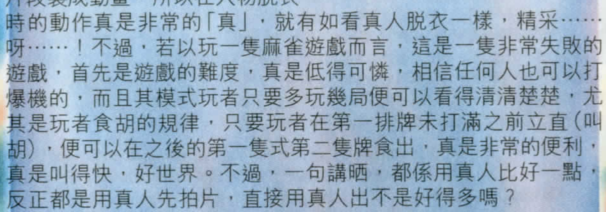
機種：SATURN
製造商：I'MAX
遊戲性質：RPG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：
人物／機械:3.5分
畫面:2.5分
音樂／音效:2.5分
故事:3分
操作性:2.5分
投入度:3.5分
原創性:2.5分
難度:3分
平均分:2.88分

GALJAN

無責任編輯：赤目黑龍

動作就好真，不過個人就……



好！真是好！竟然有製作公司用這種手法來製作麻雀遊戲，先用真人拍片，再利用真人片段製成動畫，所以在人物脫衣時的動作真是非常的「真」，就有如看真人脫衣一樣，精采……呀……！不過，若以玩一隻麻雀遊戲而言，這是一隻非常失敗的遊戲，首先是遊戲的難度，真是低得可憐，相信任何人也可以打爆機的，而且其模式玩者只要多玩幾局便可以看得清清楚楚，尤其是玩者食胡的規律，只要玩者在第一排牌未打滿之前立直（叫胡），便可以在之後的第一隻式第二隻牌食出，真是非常的便利，真是叫得快，好世界。不過，一句講晒，都係用真人比好一點，反正都是用真人先拍片，直接用真人出不是好得多嗎？

機種：SATURN
製造商：WARASHI
遊戲性質：TAB
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：
人物／機械:2.5分
畫面:3.5分
音樂／音效:2分
故事:——
操作性:2分
投入度:1.5分
原創性:2分
難度:1.5分
平均分:2.14分

少年街霸2

無責任編輯：KAN

唔係呀嘛？咁又出多個版本？？



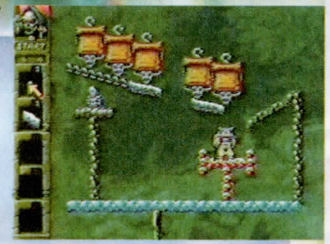
在去年所推出的《鬥神傳2》，其業務用版及PS版面世的時距甚為接近，不過就算是這樣也好，小弟還是喜歡玩《鬥神傳》多些。WELL，這是由於小弟覺得《鬥神傳2》沒有能令我投錢板去玩或者購買回家之原素。雖然《鬥神傳2》中的背景複雜了，然而解像度也隨之而被降低，而且那些角色呀、招式呀又不能吸引到我，所以到現在仍是對它沒有甚麼興趣。然而TAKARA在《鬥神傳 2》推出後的大半年，又弄來一隻《鬥神傳2 PLUS》，說真的，內裏加插了或者變動了的東西非常之少，然而若果你是已購買《鬥神傳 2》的玩者，是沒有必要買多隻《鬥神傳2 PLUS》，而換句話說，即是《鬥神傳2 PLUS》是給一些想買《鬥神傳2》，而又未買的人。WELL，之不過這隻GAME已推出了8個月之久啦，（人哋CAPCOM都出咗兩隻《街霸》啦），也許要買的人已經買下了，然而我相信也會有些人因為它減了價才將其買下的。不過小弟就覺得，因為價錢平才買一隻自己不太愛玩的遊戲，倒不如付多3000日圓買一隻自己真正喜歡的遊戲還好。

機種：PLAYSTATION
製造商：TAKARA
遊戲性質：FIG.
售價：2900日圓
容量：CD-ROM

評分：
人物/機械:2.3分
畫面:2.6分
音樂/音效:2.8分
故事:------------
操作性:3.6分
投入度:3.5分
原創性:0.2分
難度:3.7分
平均分:2.671分

無責任新GAME評壇

無責任編輯：KAN



一隻考你物理常識嘅PUZZLE GAME

當小弟一諗起《魔界村》哩個GAME名，就只會聯想起一個非常難打嘅動作遊戲系列，點諗都諗唔到會係一隻PUZZLE，但係唔知點解，CAPCOM又真係做咗比你睇。WELL，都係講番隻GAME先。而家喺市場上出現嘅PUZZLE GAME，唔係投落式嘅砌磚，就係砌松田千奈同埋雛形明子嘅明星相，其他較為突出嘅作品就比較少。不過哩隻《謎魔界村》的而且確俾到小弟一個耳目一新嘅感覺。皆因哩隻GAME係需要玩者用電腦所提供嘅道具，再放喺畫面入面適當嘅地方，以達成遊戲目的。之不過喺放道具嘅同時，又會考到玩者對日常生活中嘅物理羅輯思考，同埋對遊戲入面各式各樣嘅怪物呀、道具呀嘅瞭解程度，非常過癮。而且學阿ARES話齋，哩隻GAME絕對係一個深淵嚟，因為當玩者喺其中一版「卡」住咗，唔識玩嘅時侯，就好想用盡千方百計去攻破，甚至廢寢忘餐、一夜白髮都在所不惜(有冇咁誇張呀又？？！)，而哩點可謂哩隻遊戲最引人入勝之處嘞。不過，嗰啲過版條件同原本要救公主嘅古仔冇乜關係，有時仲會背道而馳添，所以搞到阿福田君幾經辛苦咁樣攻破咗一版嘅時侯，都不其然咁樣講句：「哎吔，咁都得嘅，真係唔知為乜咯。」云云。

評分：

- 人物/機械:1.3分
- 畫面:1.9分
- 音樂/音效:1.8分
- 故事:------------
- 操作性:3.5分
- 投入度:4.3分
- 原創性:3.7分
- 難度:4.8分
- 平均分:3.042分

機種：SATURN
製造商：CAPCOM
遊戲性質：PUZ.
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

謎魔界村

無責任編輯：龍騎士福田



令魔界村FANS心花怒放的PUZ

首先聲明，筆者是沒有仔細玩過電腦版《INCREDIBLE TOONS》的。在上星期某日，阿小KAN KAN因要做這隻遊戲的介紹，而本人的基地是在他的背後，當看到他玩得入神、被異常困難的機關卡住時，極富好奇心的本人便走過去，看看能否幫到他。嘩！真係唔嘢少！一玩上手就不能自制，有一股直搗黃龍之勢促使筆者打爆機，不過玩多兩玩就發現呢隻GAME好鬼地底(由其是啲陷阱)，令到我這名魔界村FANS都變成戰鬥不能，玩到第XX關就投降了……「走着瞧！我一定會完結這遊戲的！」

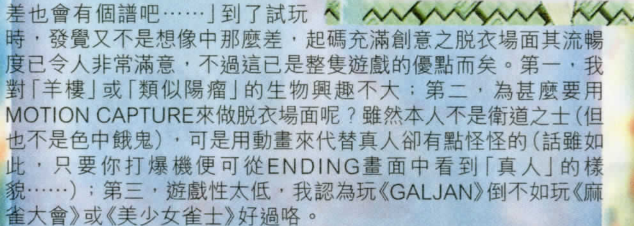
評分：

- 人物／機械:3.0分
- 畫面:3.0分
- 音樂／音效:2.5分
- 故事:——
- 操作性:3.0分
- 投入度:4.0分
- 原創性:2.5分
- 難易度:4.0分
- 平均分:3.14分

機種：SATURN
製造商：CAPCOM
遊戲性質：PUZ
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

謎魔界村

無責任編輯：龍騎士福田



扮真人除衫的假人麻雀GAME

這隻《GALJAN》在推出之前福田已打了最壞打算：「怎樣差也會有個譜吧……」到了試玩時，發覺又不是想像中那麼差，起碼充滿創意之脱衣場面其流暢度已令人非常滿意，不過這已是整隻遊戲的優點而矣。第一，我對「羊樓」或「類似陽瘤」的生物興趣不大；第二，為甚麼要用MOTION CAPTURE來做脱衣場面呢？雖然本人不是衛道之士(但也不是色中餓鬼)，可是用動畫來代替真人卻有點怪怪的(話雖如此，只要你打爆機便可從ENDING畫面中看到「真人」的樣貌……)；第三，遊戲性太低，我認為玩《GALJAN》倒不如玩《麻雀大會》或《美少女雀士》好過咯。

評分：

- 人物／機械:2.0分
- 畫面:3.0分
- 音樂／音效:2.0分
- 故事:——
- 操作性:2.5分
- 投入度:1.5分
- 原創性:3.5分
- 難易度:2.5分
- 平均分:2.41分

機種：SATURN
製造商：WARASHI
遊戲性質：TAB
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

GALJAN

無責任編輯：PUYU神



……總算是有點趣味

很奇怪，現在明明是暑假，照理各軟件商都應出一些大作才對，但一看《特搜機動隊J.S.W.A.T.》便知是一隻「大」極有限的作品，故此筆者便懷疑BANPRESTO出此GAME的動機？論到遊戲本身，其實並不算太過差，起碼筆者也玩得頗為投入，尤其是要 緝拿那些罪犯而不只是一鎗打死他便算數，更要小心誤殺人質

……總算是有點趣味。

不過，《特搜機動隊J.S.W.A.T.》最大的敗筆就是畫面，在這個講求次世代感覺的時候，竟然出現一幅幅「16 BIT」級數的畫面，而且還是由大名鼎鼎的BANPRESTO作品，簡直是有點兒那個……

老實説，除非閣下是SURVIVAL迷，否則便不用進貢了。

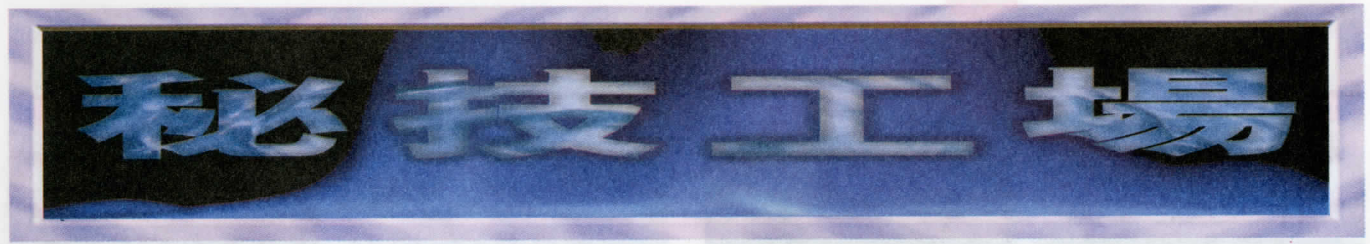
評分

- 人物/機械:2.6分
- 畫面:2分
- 音樂/音效:2.5分
- 故事:3分
- 操作性:3.2分
- 投入度:3.3分
- 原創性:3分
- 難度:3分
- 平均分:2.83分

機種：SATURN
製造商：BANPRESTO
遊戲性質：STG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

特搜機動隊 J.S.W.A.T.





二級勁料2 觀看所有結局

遊戲：月花霧幻譚 ~TORICO~
機種：SAGA SATURN

於《月花霧幻譚 ~TORICO~》中，玩者每次完成遊戲後是只可看到一個爆機畫面的，但其實遊戲是會因應完成度而出現共五個結局的。而當以救出漢娜、摩斯、露絲母子及馬克五人的條件爆機及播完ENGING後，玩者只要換回《凶兆編》，跟着在標題畫面順序輸入「XYZABCLR」，之後玩者便可看到由電腦隨機播出的五個結局，而在播完後只要再輸入密碼便會再播下一個結局。



先以救出漢娜、摩斯、露絲母子及馬克五人的條件爆機。

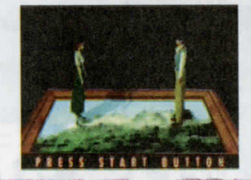


之後換入《凶兆編》。



於標題畫面順序輸入「XYZABCLR」。









提供者：GLA



四級碎料4 嘩哈哈！我睇到晒喇！

遊戲：GALJAN
機種：SAGA SATURN

於《GALJAN》中，當首次與女孩對戰時便會有「精彩」的介紹畫面，不過當到緊張關頭便會被其資料遮了。不過玩者如先緊按「X＋Y＋Z」進入標題畫面，之後在按START進入遊戲後立刻同時緊按「B＋Y＋R」進入介紹畫面，成功後便有會有女孩的叫聲，那麼女孩出場時便不會有個人資料顯示，即係乜都睇晒嘞，各位「又要咸濕又唔俾錢」嘅人仕不妨一試。



先緊按「X＋Y＋Z」進入標題畫面。

按START後立刻同時緊按「B＋Y＋R」進入介紹畫面。


人物介紹時沒有了資料顯示。

三級好料3 100米短「碌」

遊戲：DECATHLETE
機種：SAGA SATURN

不論是正式比賽或是試玩，遊戲中玩者只要選玩100米賽砲便可令人物不以腳跑而像波般碌向終點。至於方法便是在選手介紹時順序輸入「←←X」，成功後人物便會在比賽中碌向終點，不過事先聲明，這秘技是很難成功輸入的。



先選玩100米賽砲。



於選手介紹時順序輸入「←←X」。



成功後人物便會碌向終點。



取消勝利畫面

遊戲：拳皇'95
機種：PLAY STATION

由於PLAY STATION版的LOAD碟時間頗長，故不少PLAY STATION玩家在玩《拳皇'95》時也玩至叫苦連天，當中死人都都要LOAD，話就話是勝利畫面，但在對戰時這樣浪費時間的確又是大煞風景。不過玩者如標題畫面中以「L1＋L2＋R1＋R2＋START」來進入OPTION，那麼在「LEVEL SELECT」下便會多出一項「WON DEMO」的選擇，當選「OFF」及進入遊戲後，在決勝後便會直接到選人畫面，可說省回不少時間。



先在標題畫面以「L1＋L2＋R1＋R2＋START」進入OPTION。

於「LEVEL SELECT」下便會多出一項「WON DEMO」選擇。



決勝後便會直接到選人畫面。



可選所有版面

遊戲：古惑狼
機種：PLAY STATION
提供者：陳浩鋒

基本上《古惑狼》可是一隻不俗的美國遊戲，不過問題便是版數太多而且沒有方法SAVE，故每次開GAME如要爆機便唯有一口氣攻略所有版數。但原來在地圖版面選擇版面時，玩者其實是可同時輸入「←＋L1＋L2＋R1＋R2」，之後玩者便可以方向桿移動地圖及古惑狼來選擇所有版面，而且即使是最後一版KOALA KONG也可選玩，即一開機便可立即打最後首領。（編者按：讀者陳浩鋒見字請即與本刊編輯部聯絡，因閣下於登記時未有登記足夠的個人資料。）



在地圖版面同時輸入「←＋L1＋L2＋R1＋R2」。



成功後便可選擇所有版面。

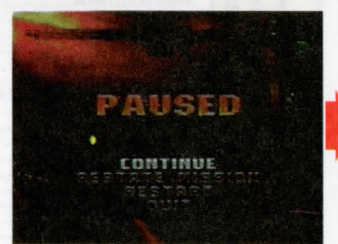


可立即打最後首領。

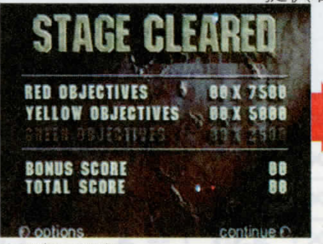
四級碎料4 可立刻過版

遊戲：FINALIST
機種：PLAY STATION
提供者：YIP TIN LUN

於《FINALIST》中，不論是任何版面，玩者只要在遊戲中途先按START鍵暫停遊戲，之後再按SELECT鍵便可立刻過版，由於只要遊戲開始便可使用，故基本上只要一分鐘左右便可看到爆機畫面，與即時看到爆機畫面沒有甚麼分別。



先按START鍵，之後再按SELECT鍵。



立即便可過版。



重覆相同動作一分鐘後便可爆機。

一級猛料1 使用最終首領BILSTEIN

遊戲：STAR GLADIATOR
機種：街機

於街機《STAR GLADIATOR》中，其實玩者是有方法使用最終首領BILSTEIN的。至於方法便是：1）在入錢後一直緊按START。2）將游標移至最右方的「GORE」處。3）快速順序輸入「G、K、G、K、A、A、A、B、B、B、K+G」。而在成功後畫面便會看到一箭咀，玩者只要移動至那裏及撥桿便可選用，不過記着在進入遊戲前也不要放開START鍵。

提供者：GLA

一級猛料1 使用隱藏人物KAPPAH

遊戲：STAR GLADIATOR
機種：街機

正如上文所說，街機《STAR GLADIATOR》是可使用最終首領BILSTEIN進行遊戲的。不過其實除BILSTEIN外，玩者是還可選用另一隱藏人物KAPPAH的。至於方法便是：1）先輸入使用BILSTEIN的秘技及一直緊按START鍵。2）將游標移至最左的「HAYATO」處。3）同樣要快速地順序輸入「K、A、B、A、G、A、B、A、K、A、B+G」。4）成功後同樣亦有一箭咀出現，玩者只要移動至那裏及撥桿便可選用河童模樣般的KAPPAH。

提供者：GLA

有買趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01　填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02　寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」(郵費每本港幣 7.2 元)

PHASE 03　寄嚟《遊戲誌》(地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心７樓；信封面請註明「補購」字樣)

PHASE 04　等收書啦！

METHOD B——親臨補購

補購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓

補購時間：星期一至六上午 11 時至下午 1 時、下午 2 時半至 5 時；星期日及公眾假期休息。

注意：親臨補購前請先致電本刊辦事處預訂補購期數

METHOD C——《遊戲誌》補購站

補購站 A　環球遊戲室

九龍深水黃金商場 38B 舖 TEL : 2728-3023

補購站 B　環球遊戲專門店

香港灣仔東方 188 商場地下 4 號舖 TEL : 2573-6475

《遊戲誌》補購表格

姓名：__________

年齡：__________

地址：__________

聯絡電話：(日間) __________

(夜間) __________

郵寄地址：(如與上列地址不同) __________

身份證號碼：__________ (　)

支票號碼：__________

補購期數	數量	×	單價	=	金額
		×	$35	=	$
		×	$35	=	$
		×	$35	=	$
		×	$35	=	$
郵費		×	$7.2	=	$
合計					$

郵購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：

- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引

（截至第三十期）

◆代表該期有刊載介紹文章

◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。

PLAYSTATION

遊戲　期數

ACT

BLOOD FACTORY ... 22
FADE TO BLACK ... 28
HERMIE HOPPERHEAD ... 10
JOHONY BAZOOKATONE結他小子捉鬼記 ... 22
JUMPING FLASH 2 ... 21、22、23
LITTLE BIG ADVENTURE小小大冒險 ... 29
LODE RUNNER ... 19
METAL JACKET ... 8
PO'ed ... 24
RAYMAN ... 8、9
THE FIREMAN ... 15
THUNDER STORM & ROAD BLASTER ... 10
伍右衛門-宇宙海盜艾哥京古 ... 20、21、22
叮噹 大雄與復活之星 ... 19
吞食天地II赤壁之戰 ... 20
洛克人X3 ... 23
裝甲騎兵 ... 21
螢 ... 21
魔幻槍哥布拉 ... 21
龍珠Z偉大的龍珠傳説 ... 21、24、25

ARPG

KING'S FIELD III ... 27、28、29、30
WOLKSNKRATZER審判之塔 ... 21

AVG

3×3 EYES吸精公主 ... 1
ALONE IN THE DARK 2 ... 20
BIO HAZARD ... 20、21、22
BLOODY BRIDE ... 21
DISC WORLD ... 10
D之食桌 ... 14
ENEMY ZERO ... 21
NIGHT HEAD THE LABYRINTH ... 13
OVER BLOOD ... 30
POLICENAUTS ... 18-20、22-26、28-30
TOKYO INSECT ZOO體驗版 ... 19
WELCOME HOUSE ... 19、20
七水晶傳説 ... 17
九龍風水傳 ... 21、22
土器王紀 ... 16
古惑狼 ... 30
迷離夜症候群～探索編～ ... 24、25、26、27、28
迷離夜症候群～究明編～ ... 29
妖魔BUSTERS ... 3
雨月奇譚 ... 28
東京DUNGEON ... 2、15
時空偵探DD ... 1、29
雷朋三世加利賀圖城-再會 ... 10
深海冒險記 ... 21
藍調芝加哥特警 ... 11
寶魔HUNTER蘭姆SPECIAL COLLECTION VOL.2 ... 1、8

ETC

ACTION REPLAY ... 11
IREM經典街機遊戲 ... 23
NAMCO MUSEUM VOL. 1 ... 13
NAMCO MUSEUM VOL. 2 ... 18
NAMCO MUSEUM VOL. 3 ... 27
日本物產街機CLASSIC ... 16
太陽之尾 ... 23
心跳回憶私人珍藏集 ... 23、24
占都物語第一章 ... 10、17
花札GRAFFITI戀戀物語 ... 24
迷宮創造者DUNGEON CREATOR ... 25、26、27
魚樂無窮2夏之回憶 ... 29
設計衛門PLUS ... 25、26
龍珠Z偉大的龍珠傳説 ... 26

FIG

ADVANCED V.G. ... 23
ASUKA 120% SPECIAL BURNING FEST. ... 21
CRITICOM危機戰士 ... 16
DOUBLE DRAGON雙截龍 ... 23
FIGHTING ILLUSION ... 30
KILLING ZONE ... 21
MEGATUDO2096 ... 21
NINKU-忍空- ... 15
ROBO・PIT ... 17
SLAM DRAGON ... 21、22
STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM ... 6
TOBAL NO.1 ... 30
VAMPIRE魔域戰士 ... 22
ZERO DIVIDE ... 1、2、6、9、7
ZERO DIVIDE 2 ... 21、22
ZXE-D ... 21
大頭鬥神傳 ... 10
不要輸！魔劍道2 ... 12
少年街霸 ... 15、16、17
少年街霸2 ... 30
水滸演武 ... 18
武士道之刃 ... 30
美少女戰士SAILORMOON SUPERS真主役爭奪戰 ... 20
鬥神傳2 ... 15、16
鬥神傳2 PLUS ... 30
鬥神傳2仰天驚愕之試食版 ... 21
格鬥恐龍 ... 16
悟空傳説 ... 1
拳皇'95 ... 24、27
豪血寺一族2～最強傳説 ... 10
鐵拳2 ... 20、21、22
龍珠Z ULTIMATE BATTLE 22 ... 3、5

MOV

STREET FIGHTER II MOVIE ... 14

PUZ

LOGIC PUZZLE彩虹鎮 ... 21
MAGICAL DROP ... 17
PUZZLE BOBBLE 2 ... 21
TERTRIS X ... 21
VADIUMS ... 24
對戰PUZZLE蛋 ... 20
撞磚 ... 27
醒覺吧！戰球王 ... 23

RAC

BURNING ROAD ... 23
CIRCUIT BEAT ... 24
CYBER SPEED軌道賽車 ... 17
DEADHEAT ROAD ... 22
DESTRUCTION DERBY ... 13
ESPN EXTREME GAME ... 8、9
HI-OCTANE ... 10、17
OVER DRIVIN' ... 22
Q版賽車 ... 21
RIDGE RACER REVOLUTION ... 10、13、14
ROAD RASH ... 17
THE NEED FOR SPEED ... 22
VMX RACING越野電單車大賽 ... 29
WIPE OUT ... 139
卡通賽車2 ... 21、25、26
全日本GT選手權改 ... 19
DRIFT KING首都高BATTLE ... 23

RPG

BEYOND THE BEYOND ... 10、11、12、13、18
FINAL FANTASY VII ... 30
大冒險 ... 23
女神異聞錄 ... 21
幻想水滸傳 ... 15、16、17
波洛古羅斯物語 ... 28、29
彈珠傳説 ... 23

SLG

ANGEL GRAFFITI ... 29
ANGELIQUE SPECIAL ... 22
A IV EVOLUTION GLOBAL ... 10、13
CARNAGE HEART ... 15
CIVILIZATION新世界七大文明 ... 24
CLASSIC ROAD ... 10
FINAL FANTASY TACTICS ... 30
NEO PLANET ... 28
NOEL ... 21、29
PANDORA PROJECT ... 24、25、26
PANZER GENERAL ... 18
POTESTAS政治狂想曲 ... 23
RACE DRIVIN' A GO!GO! ... 28
WINNING POST 2光榮賽馬2 ... 21
WIZARD'S HARMONY ... 17
三國志英傑傳 ... 22
大航空時代'96 ... 21
大戰略PLAYER'S SPIRIT ... 22
心跳回憶 ... 10、11、12
名種馬王II PLUS ... 14
卒業II ... 11
卒業R ... 20
卒業CROSSWORLD ... 27、28
刻命館 ... 29、30
昇龍三國演義 ... 20
偶像誕生IDOL PROMOTION ... 25、26
銀河少女警察2086 ... 21
惑星開發中！ ... 11
戰鬥國家 ... 10、13、14

SOC

ACTUA SOCCER ... 29
FIFA 96足協足球96 ... 16
HYPER FORMATION SOCCER ... 10
J LEAGUE實況WINNING ELEVEN ... 5
J LEAGUE PRIME GOAL EX ... 9
STRIKER ... 13
足球小將J ... 21、23、24

SPT

BOXER'S ROAD ... 8
GROUND STROKE ... 6
KING OF BOWLING ... 9
HYPER FINAL MATCH TENNIS ... 21
HYPER亞特蘭大奧運會 ... 27、28
NBA JAM TOURNAMENT EDITION ... 24
NBA POWER DUNKERS ... 15
OLYMPIC SUMMER GAMES奧林匹克夏季大賽 ... 30
PLAY STADIUM ... 22
PS網球 ... 21
SLAM JAM'96 ... 25
VICTORY SPIKE ... 26
V TENNIS ... 8、9
WORLD STADIUM EX ... 21、30
WRESTLE MANIA ... 11
火炎摔角'96 ... 21
松方弘樹世界釣魚樂 ... 18
鬥魂列傳 ... 9
燃燒吧！職業棒球'95 ... 13

SRPG

ARC THE LAD ... 4、5
ARC THE LAD II ... 21
FEDA REMAKE! ... 25、26、27、28
SAGA FRONTIER ... 30
信長疾風記-煌 ... 23
第四次超級機械人大戰S ... 17、18、19、20
聖痕之祖卡 ... 21
藤丸地獄變 ... 10、11、12

STG

ACE COMBAT ... 1、4
ALIEN TRILOGY ... 21
ASSAULT RIGS突擊戰車 ... 26
BELTLOGGER 9 ... 21
CHAOS CONTROL ... 16
EXECTOR ... 8
EXPERT ... 25
ETREME POWER ... 26
FINALIST ... 30
GALAXIAN³ ... 21、23
GEBOCKERS ... 19
GUNSHIP ... 29
HARD ROCK CAB ... 19
HORNED OWL ... 10、15、16
KILEAK, THE BLOOD 2 ... 15、16、17、18
MACROSS DIGITIAL MISSION VF-X ... 10、21
PD ULTRAMAN INVADER ... 15
PHILOSOMA ... 5
REVERTHION ... 10、14
SD高達烏蠅機 ... 21



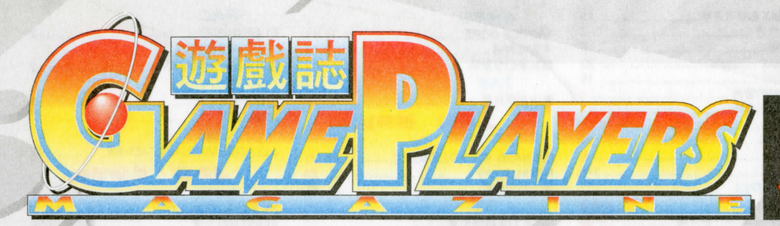
遊戲誌
GAME PLAYERS
18
內容大增三十二頁



遊戲誌
GAME PLAYERS
19
每本港幣35元



遊戲誌
GAME PLAYERS
20



新GAME時間表

PLAY STATION

8月發售遊戲

23日	CREATURE SHOCK	CREATURE SHOCK	DATA EAST	5800日圓	STG
	スタジオP	動畫 PUZZLE2	ARGENT	5800日圓	PUZ
	ポエド	詩	COCONUT JAPAN	5800日圓	ETC
	戦乱	戰亂	ANGEL	5800日圓	SLG
	出世麻雀 大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800日圓	TAB
	トーナメント リーダー	TOLAMENT LEADER	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	提督の決断2	提督之決斷2	光榮	10800日圓	SLG
30日	蛭子能収の大穴競艇	蛭子能收的大穴競艇	SETA	6800日圓	SPT
	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	6800日圓	STG
	にゃんとワンダフル	與貓十分好	BENPRESTO	4800日圓	SLG
	東亜プランSTGコレクションVOL.1	東亞PLAN射擊遊戲集VOL.1	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	プロ麻雀 極PLUS	專業麻雀 極PLUS	ATHENA	4980日圓	TAB
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂III斬紅郎無雙劍	SNK	5800日圓	FIG
	北斗の拳	北斗之拳	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	るぷぷキューブルプ・さらだ	LUP CUBE	DATAM POLYSTAR	4800日圓	PUZ
	C1 CIRCUIT	C1 CIRCUIT	IMPACTS	5800日圓	RAC
	謎王	謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
	鋼鉄霊域（スティールダム）	鋼鐵靈域	TECNO SOFT	5800日圓	STG
	COOL BOARDDERS	COOL BOARDDERS	WARP SYSTEM	5800日圓	SPT
	アーサーとアスタロトの謎魔界村	謎魔界村	CAPCOM	5800日圓	PUZ
	ハイパーラリー	HYPER RALLY	HI-BEST ONE	5800日圓	RAC
	CRW/カウンターレヴォリューションウォー	CRW 鎮暴特勤隊	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SLG
	イエローブリックロード	黃磚路	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	AVG
	小島武雄・麻雀帝王	小島武雄之麻雀帝王	GAPS	5800日圓	TAB
下旬	風雲悟空伝	風雲悟空傳	SANTOS	2800日圓	FIG
	魔法少女ファンシ-COCO	魔法少女FANCY COCO	PA	5800日圓	ACT
8月	東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	8800日圓	AVG
	月下の棋士 王竜戦	月下之棋士 王龍戰	BANPRESTO	5800日圓	TAB

9月發售遊戲

6日	トンズラくん	頓斯拿君	SORASO	5800日圓	ETC
	ヴィクトリーゾーン2+SANKYO ASUKA同梱限定パック	VICTORY ZONE 2+SANKYO ASUKA限定PACK	SCE	8700日圓	ETC
13日	バーチャル・プロレスリング	VIRTUAL 摔角	ASMIK	5800日圓	SPT
	天地無用!登校無用	天地無用！登校無用	XING	6800日圓	AVG
	ジグソーアイランド~Japan Graffiti~	拼圖島~Japan Graffiti~	日本SOFTWARE	5800日圓	PUZ
	ぽじっと	POSIT	PLAY AVENUE	3980日圓	PUZ
	必殺パチンコステーション	必殺彈珠機STATION	SUNSOFT	6800日圓	TAB
	英語の鉄人センター試験トライアル	英語之鐵人	SCE	價格未定	ETC
	ウイングコマンダーIII	銀河飛將 III	EA VICTOR	7800日圓	SLG
	究極の倉庫番	究極之倉庫番	伊藤忠商事	5800日圓	PUZ
	ボトムオブザナインス~メジャ-リ-グヒ-ロ-ズ~	BOTTOM OFTHE NIGHT	KANAMI	5800日圓	RPG
20日	ピンボールファンタジーデラックス	PINBALL FANTASY DELEUX	VAP	5800日圓	ETC
	DEATH WING	DEATH WING	CYBERTECH DESIGN	5800日圓	STG
	スターファイター3000	星際戰士3000	IMAGINEER	5800日圓	STG
	ストーンウォーカーズ	STONE WALKER	SUNSOFT	5800日圓	AVG
	スマッシュコート	SMASH COURT	NAMCO	5800日圓	SPT
	ヴィクトリーゾーン2	VICTORY ZONE 2	SCE	5800日圓	ETC
27日	IMAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	IMAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	IMAGEER	13800日圓	SLG
	ビルクラッスュ	BUILDING CRUSH	翔泳社	5800日圓	ETC
	黒ノ十三	黑之十三	TONKIN HOUSE	5800日圓	AVG
	パズラ-監修あ-ちゃんのお絵かきロジック2~カラ-もありますわ~	繪畫邏輯2	SUN SOFT	4980日圓	PUZ
	拳聖~キング・オブ・ボクシング~	拳聖~KING OF BOXING~	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	TFX	TFX	IMAGEER	7800日圓	SLG
	ギャロップレーサー	GALLOP RACER	TECMO	價格未定	SPT
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	心跳回憶對戰PUZZLE蛋	KONAMI	5800日圓	PUZ
	ウェディングピーチドキドキお色直し	WEDDING PEACH 心跳脫下婚紗	KSS	5800日圓	SLG
上旬	王宮の秘宝テンション	王宮之秘寶TENSION	VAP	5800日圓	RPG
	テトリスプラス	俄羅斯方塊PLUS	JALECO	5800日圓	PUZ
中旬	パチンコ大好き	我愛彈珠機	SETA	5800日圓	TAB
	アイルトン・セナカートデュエル	冼拿 CAR DUEL	CAPS	6800日圓	ETC
下旬	アイドル雀士スーチバイII(Limited)	美少女雀士II（LIMITED）	JALECO	7800日圓	TAB
	伝説のオウガバトル	皇家騎士團	ARTDINK	5800日圓	SLG
	女子高生の放課後…ぷくんパ	女子高生放課後…PUKUNPA	ATENA	4980日圓	ETC
	RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	ヒロイン・ドリーム	女主角之夢	MAP JAPAN	6800日圓	SLG
	POWER RANGERS PINBALL	新恐龍戰隊波子機	BANDAI	6800日圓	ETC
9月	炎の15種目アトランタオリンピック	亞特蘭大奧運會	COCONUT JAPAN	5800日圓	SPT
	すらいムしよう!	模擬史萊姆！	東北新社	5800日圓	SLG
	釣りバカ日誌	釣魚傻瓜日誌	小學館PRODUCTION'	6800日圓	SPT
	TURF WIND'96~武豊サラブレッド育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	6800日圓	SLG
	INTERNATIONAL MOTO-X	INTERANTIONAL MOTO-X	COCONUT JAPAN	5800日圓	RAC
	CITYBRAVO!	CITYBRAVO!	ALTRON	6800日圓	SLG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800日圓	STG
	BIG HURTベースボール	BIG HURT 棒球	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	バーチャル飛龍の拳	VR 飛龍之拳	CULTURN BRAIN	5800日圓	FIG
	MEGATUDO 2096	MEGATUDO 2096	BANPRESTO	價格未定	FIG
	RACINGROOVY	RACINGROOVY	MIZUKI	5800日圓	RAC
	DEEP SEA ADVENTURE~海底宮パンタラッサの謎~	DEEP SEA ADVENTURE	TAKARA	6800日圓	AVG
	マッハGO GO GO!	賽車小英豪	TOMY	5800日圓	RAC
	LEADING JOCKEY HIGHBRED	領先賽馬	HI BEST ONE	5800日圓	SPT
	ライズ オブ ロボット2	RISE OF ROBOT2	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	FIG
	くるくるトゥインクル おねがいおほしさま	KURU KURU TWINKLE	TOMY	5800日圓	PUZ
	続ぐっすんおよよ	續 自殺仔	BANPRESTO	5800日圓	PUZ
	幻影闘技 SHADOW STRUGGLE	幻影鬥技 SHADOW STRUGGLE	BANPRESTO	5800日圓	FIG
	SUPER CASINO SPECIAL	SUPER CASINO SPECIAL	COCONUT JAPAN	價格未定	TAB
	女神異聞録	女神異聞錄	ATLUS	價格未定	RPG
	MLB Pennant Race（仮称）	MLB Pennant Race（暫名）	SCE / Inter	5800日圓	SPT
	にとうしんでん	Q版鬥神傳	TAKARA	5800日圓	FIG

10月發售遊戲

4日	CRITICOM-ザ・クリティカルコンバット-	CRITICIM-THE CRITICAL COMBAT-	BIG 東海	5800日圓	STG
	ウイニングポスト2プログラム'96	WINNING POST2 職業程式'96	光榮	6800日圓	SLG
	あれ!も これ?も 桃太郎	這個又是！那個又是？桃太郎	SYSTEM SAKOMU	4800日圓	AVG
	FINALIST	FINALIST	GA GA COMMUNICATION	5800日圓	SLG
	スペクトラルタワー	PECTRUAL TOWER	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	水許伝 天命の誓い	水滸傳 天命之誓言	光榮	5800日圓	SLG
18日	バーチャルシミュレーションパチンコドリーム	VR 模擬彈珠機	KONAMI	5800日圓	ETC
25日	ヴァンタルハーツ~失われた古代文明~	VANDAL HART~失落的古代文明~	KONAMI	5800日圓	ETC
	GO2 PROFESSIONAL対局囲碁	GO2 PROFESSIONAL 對局圍棋	毎日COMMUNICATIONS	6800日圓	ETC
	ズープ（仮称）	ZOUP（暫名）	MEDIAQUEST	4800日圓	ETC
上旬	NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
下旬	The Game of Proof	The Game of Proof	YUTAKA	5800日圓	TAB
10月	スターグラディエイター	星劍士	CAPCOM	5800日圓	ACT
	キング オブ パーラー	KING OF PARLOR	TEL 研究所	價格未定	SLG
	カオス コントロ-ル	CHAOS CONTROL	VERSUS INTERLUGTYPE	3800日圓	RPG
	ローンソルシヤー	LOAN SOLDIER	VERSUS INTERLUGTYPE	5800日圓	RPG
	Air Assault	Air Assault	SCEI	5800日圓	STG
	THE DEEP~失われた深海~	THE DEEP~失去了的深海~	VARGIN INTERACTIVE	5800日圓	AVG
	それゆけXココロジー	去吧！X心靈學	POLYGRAM	5800日圓	ETC
	本格4人打ち芸能人対局麻雀	真正4人打藝能人對戰麻雀	VIDEO SYSTEM	5800日圓	ETC
	ブレインデッド13	BRAIN DEAD13	COCONNUT JAPAN	6800日圓	ETC
	チエスマスタ-	CHESS MASKER	ALTO ON	6800日圓	TAB
	クレイジーワン	CRAZY ONE	EA VICTOR	5800日圓	STG
	アサルトリグ	ASSAULT RIGS	EA VICTOR	5800日圓	ETC
	ショックウェーブオペレーション・ジャンプゲート	SHOCK WAVE OPERATION JUMPGATE	EA VICTOR	5800日圓	STG
	シエルショック	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800日圓	STG

	るろうに剣心 維新激闘編	浪客劍心 維新激鬥編	SCE	價格未定	ACT
	ワイルドアームズ	WILD ARMS	SCE	5800日圓	RPG
	オウバードフォースAUBIRDFORCE	ORBERT FORCE	BANDAI	6800日圓	SLG
	BLOODY BRIDE~いまどきのヴァンパイア~	BLOODY BRIDE	ATLUS	價格未定	SLG
	神髄・碁仙人（仮称）	神髓圍棋仙人	J・WING	價格未定	TAB
	サイキックフォース	超能力大戰	TAITO	價格未定	FIG
	黄昏のオード	黃昏之頌	TONKIN HOUSE	5800日圓	RPG
	シミュレーションズー	模擬動物園	SOFTBANK	5800日圓	SLG
	V-Tennis 2	V-Tennis 2	TONKIN HOUSE	5800日圓	SPT
	首領蜂	首領蜂	S.B.S	價格未定	STG
	爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる	爆裂 HUNTER	BANPRESTO	5800日圓	AVG

11月發售遊戲

1日	LULU	LULU	東北新社	4800日圓	SLG
	クーリースカンク	COOLIE SKUNK	VISIT	2800日圓	ACT
	アーク・ザ・ラッド2	ARC THE LAD 2	SCE	5800日圓	RPG
	X-COM未知なる侵略者	X-COM不知明的侵略者	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	SLG
15日	BIG CHALENGE GOLF	大挑戰哥爾夫球	VAP	5800日圓	SPT
22日	ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	ETC
上旬	THE TOWER	THE TOWER	OPENBOOK	6800日圓	SLG
	探偵神宮寺三郎~未知のルポ~	偵探神宮寺三郎~未完之報導~	DATA EAST	5800日圓	AVG
中旬	はるかぜ戦隊Vフォース	春風戰隊 V FORCE	VING	5800日圓	ACT
下旬	GUNSHIP	GUNSHIP	MEDIAQUEST	5800日圓	STG
	聖刻1092 操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	SLG
11月	デザーテッドアイランド	DESERTED ISLAND	KSS	5800日圓	SLG
	皇龍三国演義	皇龍三國演義	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	SUPER FOOTBALL CHAMP	SUPER FOOTBALL CHAMP	TAITO	5800日圓	SPT
	TOP GUN:FIRE AT WILL	TOP GUN : FIRE ATWILL	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	STG
	里見の謎	里見之謎	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ETC
	ルパン三世カリオストロの城-再会-	魯朋三世之加利賀羅城-再會-	ASMIK	價格未定	AVG
	キッドクラウンのクレイジーチェイス2 LOVE LOVEハニー争奪戦	小丑小子瘋狂追捕2	COCONNUT JAPAN	5800日圓	ACT
	Not Treasure Hunter	Not Treasure Hunter	ACTING ART	5800日圓	AVG
	DX日本特急旅行ゲーム	DX日本特急旅行遊戲	TAKARA	5800日圓	SLG
	ステークスウィナー ~G1完全制覇への道~	STICK WINNER ~G1完全制霸之道~	SAURUS	5800日圓	SPT
	超人学園ゴウカイザー	超人學園豪帝王	URBAN PLANT	5800日圓	FIG
	WORMS	蚯蚓	I'MAX	5800日圓	ACT
	FIST	FIST	IMAGEER	價格未定	FIG
	ストリートレーサーデラックス	街頭賽車 DELEUX	UBI SOFT	價格未定	RAC
	BELTLOGGER 9	BELTLOGGER9	元氣	價格未定	SLG
	レベルアサルト2（仮称）	REBELASSAULT 2（暫名）	BPS	5800日圓	STG
	同級生麻雀	同級生麻雀	YUMEDIA	6800日圓	TAB
	トランスポートタイクーン	RANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	新日本プロレスリング闘魂烈伝2	新日本職業摔角 鬥魂烈傳2	TOMY	5800日圓	SPT
	バトルバグス	戰鬥蟲	BANTHA INTERNATIONAL 電腦工場	價格未定	FIG
	Love Game'S~わいわいテニス~	Love Game'S~刺激網球~	Tears	5800日圓	SPT
	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年事件簿（暫名）	講談社	5800日圓	AVG
	ファーストクイーンIV	FIRST QUEEN 4	吳 SOFTWARE 工房	5800日圓	SLG
	ボールブレイザー（仮称）	BALL BLAZER	BPS	5800日圓	PUZ
	トゥルーラブストーリー	TRUTH LOVE STORY	ASUKI	價格未定	AVG
	ゼイラムゾーン	哉依男之空間	BANPRESTO	價格未定	AVG
	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー	一發！TROMBONE	BANPRESTO	價格未定	TAB
	エターナル メロディ	ETERNAL MELODIA	MEDIA WORKERS	價格未定	ETC
	AIRGRAVE	AIRGRAVE	SANTOS	價格未定	STG
	ブルーフォレスト物語 風の封印	藍色森林物語 風之封印	WRITE STAFF	價格未定	RPG

12月發售遊戲

6日	あかずの間	不空房	VISIT	5800日圓	AVG
上旬	DIARY（仮称）	DIARY（暫名）	NEXUS INTER LACTO	價格未定	ACT
中旬	恐怖新聞	恐怖新聞	YUTAKA	5800日圓	AVG
12月	スーパーロボットシューティング	超級機械人射擊	BANPRESTO	價格未定	STG
	くるくるぱにっく	團團轉危機	COOLKIDS	2800日圓	AVG
	首都高バトル外伝スーパーテクニックチャレンジ~ドリフトキングへの道~	首都高BATTLE外傳超級技巧挑戰~甩尾王之道~	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	ロックマン8	洛克人8	CAPCOM	價格未定	ACT
	ウルトラマンゼアス	超人西亞斯	東北新社	價格未定	ACT
	ドラえもん2（仮称）	叮噹2（暫名）	EPOCH社	價格未定	ACT
	Jリーグサッカー（仮称）	日本職業足球聯賽（暫名）	EPOCH社	價格未定	SPT
	ぷるるん！シェイプUPガール（仮称）	SHAPE UP GIRL（暫名）	J.WING	5800日圓	PUZ
	ありす イン サイバーランド	愛麗 IN CYBERLAND	GLAMS	5800日圓	ETC
	ダークフォース（仮称）	DARK FORCE（暫名）	BPS	5800日圓	ACT
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-	無限生機	MEDIAQUEST	價格未定	SLG

	JTCC全日本ツーリングカー選手権	JTCC全日本房車選手權	BPS	5800日圓	RAC
	ファイナル ファンタジー VII	FINAL FANTASY VII	SQUARE	5800日圓	RPG
	STRESSLESS LESSON 通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	價格未定	ETC
	NHL FACE OFF（仮称）	NHL FACE OFF	SCE / Inter	價格未定	SPT
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	價格未定	AVG
	ドラゴンナイト4	龍騎士4	BANPRESTO	價格未定	AVG
	未踏峰へ挑戦 アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山編	NET YOU	價格未定	SPT
	新 スーパーロボット大戦	新超級機械人大戰	BANPRESTO	價格未定	SLG

96年發售預定遊戲

夏季	シルエットストーリーズ	剪美女	KANEKO	5800日圓	PUZ
	らんま1/2バトル・ルネッサンス	亂馬1/2格鬥復興	小學館 PRODUCTION	6800日圓	FIG
秋季	RACINGROOVY	RACINGROOVY	MIZUKI	5800日圓	RAC
	リアルバウト餓狼伝説	REAL BOUT 餓狼傳說	SNK	價格未定	FIG
	3D競馬育成シミュレーションゲーム	3D模擬賽馬育成遊戲	KONAMI	價格未定	SLG
	厄痛~呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	RESCUE 24HOURS	RESCUE 24 HOURS	CSC.MEDIA	5800日圓	ACT
	アボなしギャルズおりんぽす	女子奧運會	HUMAN	5800日圓	SPT
	Odo Odo Oddity	Odo Odo Oddity	I.D.C.MEDIASTUDIO	5800日圓	RPG
	セクシ-パロディウス	SEXY 沙鍋曼蛇	KONAMI	4800日圓	STG
	ベルデセルバ戦記~翼の勲章	翼之勳章	SCE	價格未定	SLG
	X-MEN	X-MEN	CAPCOM	5800日圓	FIG
	フィッシュ・アイズ	FISHING EYES	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT
	スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	5800日圓	ACT
	デジクロ	DEGICLO	ATLUS	價格未定	STG
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SME	6800日圓	AVG
	ジョッキーゼロ	JOCKEY ZERO	RIGHT STAFF	價格未定	RAC
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	RPG
	TECMO SUPER BOWL（仮称）	ECMO美式足球（暫名）	TECMO	價格未定	SPT
	Virtual Gallop 騎手道	Virtual Gallop 騎手道	SUNSOFT	6800日圓	SPT
	童夢の野望 F1GP NIPPONの挑戦（仮称）	童夢之野心（暫名）	OZ CULB	價格未定	RAC
	スピードキング	SPEED KING	KORAMI	5800日圓	RAC
	聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800日圓	RPG
	結婚~MARRIAGE~	結婚	小學館 PRODUCTION	6800日圓	SLG
	クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	東方珍遊記	東方珍遊記	NAXAT	價格未定	AVG
	ぷよぷよ通	史萊姆方塊2	COMPILE	4800日圓	PUZ
	シムシティ2000	模擬城市2000	ARTDINK	價格未定	SLG
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TOKINHOUSE	5800日圓	ETC
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	BASTARD!!虚ろなる神々の器	BASTARD!!	SETA	價格未定	RPG
	ウイングオーバー	WING OVER	PACK IN VIDEO	價格未定	STG
	エクスヒュームド	EXHUMDO	BGM VICTOR	價格未定	ETC
	ZXE-D（ゼクシード）	ZXE-D	BANDAI	19800日圓	FIG
	JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUNSOFT	5980日圓	RPG
	Mighty Hits	Mighty Hits	ALTON	價格未定	ACT
冬季	ブシドーブレード	武士道之刃	SQUARE	價格未定	FIG
	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	5800日圓	ETC
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	價格未定	AVG
	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一、二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	4800日圓	AVG
	3Dベースボール	立體棒球	BGM VICTOR	價格未定	SPT
	レガシー・オブ・ケイン	LEGACY OF KAIN	BMG VICTOR	價格未定	RPG
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	バーチャパチスロII（仮称）	VIRTUAL 彈珠機2（暫名）	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	ファイロ&クロード	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	クロック！（仮称）	CLOCK!（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
	FEDA2	FEDA2	YANOMAN GAMES	價格未定	SRPG
	戦闘国家-改-	戰鬥國家－改－	SCE	價格未定	SLG
96年	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真說侍魂~武士道烈傳	SNK	價格未定	RPG
	ナムコミュージアム VOL.4	NAMCO MUSEUM VOL.4	NAMCO	價格未定	ETC
	がんばれ！！ケイビくん デパートが占領されちゃったの巻	努力呀！！保比 百貨公司被佔領之卷	TIME WANNER INTERACTIVE	價格未定	ACT
	海腹川背・旬	海腹川背 旬	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	PAL~神犬伝説	PAL-神犬傳說-	東北新社	6800日圓	RPG
	がんばれ森川君2号	加油森川君2號	SCE	價格未定	ETC
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	いがらしみきおのスカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO 4 CHAMP PLUS	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	DYNAMITEKING	DYNAMITEKING	AICOM	價格未定	ACT

遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	惡魔城 X	KONAMI	價格未定	ACT
火竜娘	火龍娘	GUST	價格未定	AVG
ホームドクター (仮称)	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC
パチンコ倶楽部	彈珠機倶樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	兵蜂夢幻~不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISIAL ARTIST OFFICE	5800 日圓	SLG
名探偵スチールウッド (仮称)	名偵探 STEEL WOOD	IDEA FACTORY	5800 日圓	AVG
攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊 GHOST in the SHELL	SCE	價格未定	STG

97 年發售預定遊戲

發售日	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
1月	ハークスアドベンチャ (仮称)	哈高斯之冒險（暫名）	BPS	5800 日圓	AVG
	TILK青い海から来た少女	TILK 由藍色之海來的少女	T.G.L.	價格未定	AVG
2月	ガメラ　2000	加米拉 2000	大映	價格未定	STG
	NFL GAME DAY	NFL GAME DAY	SCE	價格未定	SPT
3月	ランニング　ハイ	RUNNING HIGH	LEGS ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	イバラード (仮称)	依巴拉度（暫名）	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
5月	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM EORKS	價格未定	ACT
97年春	ツタンカーメンの遺言 (仮称)	傳説朦面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
	サガ　フロンテイア	SAGA FRONTIER	SQUARE	5800 日圓	RPG
	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲 2	ZOOM	價格未定	FIG
	ゲーム天国	遊戲天國	JALECO	價格未定	ETC
	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ! ミニ四駆バトル	爆走兄弟 迷你四驅戰	JALECO	價格未定	RAC
	ファイナルファンタジータクティクス	INAL FANTASY TACTICS	SQUARE	價格未定	SPRG
	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800 日圓	SLG
	三国無双	三國無雙	光榮	價格未定	SLG
97年	タンク (仮称)	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	STG
	スパイダー (仮称)	SPIDER（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	パンデモニアム	PANDEMONIUM	BMG VICTOR	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
ドラゴンボールGT (仮称)	龍珠 GT（暫名）	BANDAI	價格未定	ACT
ハエ男のスターツアー (仮称)	蒼蠅人的星際之旅（暫名）	PITTY	價格未定	ACT
グリッドランナー	GREAT RUNNER	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
タイム　コマンドー	TIME COMMANDO	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ナノテックウォリアー	蘭洛狄戰士	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	RPG
フォトジェニック	拍照能手	SUNSOFT	價格未定	ETC
新SD戦国伝　機動武者大戦 (仮称)	新 SD 戰國傳 機動武者大戰（暫名）	BANDAI	價格未定	SLG
ゲゲゲの鬼太郎　呪いの肉人形館 (仮称)	鬼太郎 被咒的人形館（暫名）	BANDAI	價格未定	ACT
Nage Libre~螺旋の相刻~	Nage Libre~螺旋之相剋~	VARIA	價格未定	RPG
秘·宝·王~もうお前とは口きかん!!~	秘寶王	VARIA	價格未定	AVG
ドキドキプリテイリ-グ	心跳 PRETTY LEAGUE	XING ENTERAINMENT	5800 日圓	AVG
甲子園　V (仮称)	甲子園 V（暫名）	魔法	價格未定	SPT
APACHEアパッチ (仮称)	阿柏其 APACHE（暫名）	GUST	價格未定	STG
ハームフルパーク	HARMFUL PEAK	SKY THINK SYSTEM	5800 日圓	ACT
RAYMAN 2 (仮称)	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
ザウバー	沙奧巴	QUARE	價格未定	RPG
ダカール`97	達喀爾'97	エルコム	價格未定	RAC
マクロスデジタルミッションVF-X	超時空要塞 DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISION	6800 日圓	STG
バーミン·キッズ	BRMING KIDS	EA VICTOR	6800 日圓	PUZ
新リッジレーサー (仮称)	新 RIDGE RACER（暫名）	NAMCO	價格未定	RAC
エースコンバット2 (仮称)	ACE COMBAT（暫名）	NAMCO	價格未定	STG
ガンバレット (仮称)	GUN BLADE（暫名）	NAMCO	價格未定	STG
タイムクライシス (仮称)	TIME CRISIS（暫名）	NAMCO	價格未定	ETC
上海GREAT MOMENTS	上海 GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500 日圓	ETC
ディレクター (仮称)	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
ソウルエッジ	SOUL EDGE	NAMCO	價格未定	FIG
ライアット　スターズ	RIEACT STARS	HECT	價格未定	SRPG
THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6500 日圓	STG
峠MAX 最速ドリフトマスター	峠 MAX 最速越野車王	ATLUS	5800 日圓	RAC
ゲームの達人　2	遊戲之達人 2	SUNSOFT	5800 日圓	ETC
実況おしゃべりパロディウスforever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	價格未定	STG
LIPROS (仮称)	LIPROS（暫名）	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
ビューポイト	VIEW POINT	EA VICTOR	5800 日圓	STG
アローン·イン·ザ·ダーク2	鬼屋魅影 2	EA VICTOR	5800 日圓	AVG
怪獣戦記	怪獸戰記	PRODUCE	價格未定	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
レイ·トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800 日圓	RAC
オーガリアン-亜人伝- (仮称)	亞人傳（暫名）	VISIAL ARTIST OFFICE	價格未定	RPG
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950 美國夢	SCE	價格未定	ETC
RPGツクール (仮称)	RPG 製作室（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800 日圓	ACT
Max Racer	SUPER RACER（暫名）	BD	價格未定	RAC
ダービースタリオンPS(仮称)	打喤大賽馬 PS（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
バトルオブ·····? (仮称)	BATTLE OF···?（暫名）	BANPRESTO	價格未定	SLG
バーチャル　リモコン (ヘリポート!)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
カボール·スクリーン	CAEALL SCREEN	SCE	價格未定	ETC
FLY (仮称)	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
ソーラー·エクリプス (仮称)	SOLAR ECLIPSE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	STG
マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ARENA (仮称)	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
プロ指南ウルトラ麻雀　兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
ウルトラ万馬券	ULTRA 萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
ミッドランド~幻の王国 (仮称)	MIDLAND~幻之王國（暫名）	未來 SOFT	價格未定	RPG
アウトライブZERO	OUTLIVE ZERO	SUN SOFT	價格未定	ACT
さるかにハムぞう	猴子螃蟹火腿象	MEDIA WORKS	價格未定	PZG
機甲兵G-1 (仮称)	機甲兵 G-1	AKC 講談社	價格未定	STG
NHLパワープレイ' 96 (仮称)	NHL POWER PLAY'96（暫名）	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
スポット (仮称)	SPOT（暫名）	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ブラックバス (仮称)	BLACK BASS（暫名）	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ハイパー3Dピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	TAB
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800 日圓	ACT
シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800 日圓	AVG
ブレスオブファイアIII	龍之戰士 III	CAPCOM	價格未定	RPG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人 X4	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザート2 (仮称)	BIO HAZARD 2（暫名）	CAPCOM	價格未定	AVG
リフレイン　ラブ~あなたに逢いたい	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
レイストーム	RAYSTORM	TAITO	價格未定	STG
イレブンス　アワー	THE 11 HOUR~THE 7TH GUEST~	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
3Dレミングス	3D 旅鼠大冒險	SCEI	5800 日圓	PZG
VIPER (仮称)	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	5800 日圓	STG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD 雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 3	SCE	價格未定	SLG
ワールドマツゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM X	5800 日圓	SPT
JUMP KID (仮称)	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
モンスターコレクション (仮称)	MOSTER COLLECTION（暫名）	TOKINHOUSE	價格未定	SLG
QUANTUM GATE~悪夢の序章	QUANTUMGATE~惡魔的序章	GAGA COMM.	5800 日圓	AVG
メイン·ローター (仮称)	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	STG
蜃気楼回廊	海市蜃樓回廊	PLAY STAGE	5800 日圓	AVG

SATURN

8 月發售遊戲

發售日	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
23日	特捜機動隊ジェイスワット	特搜機動隊 J.SWAT	BANPREASTO	5800 日圓	ACT
	トーナメント·リーダー	聯賽領先者	VICTOR ENTERMENT	6800 日圓	SPT
	駿才-競馬データSTABLE-	駿才	NAXAT	8800 日圓	SPT
	3D Limmings	3D Limmings	IMAGINEER	6800 日圓	SLG
	本格プロ麻雀徹萬スペシャル	本格職業麻雀徹萬 SPECIAL	NAXAT	5800 日圓	TAB
	ジャパン　スーパー　バス　クラシッグ96	JAPAN SUPER BUS CLASSIC 96	NAXAT	6800 日圓	ETC
30日	テトリスプラス	俄羅斯方塊 PLUS	JALECO	5800 日圓	PUZ
	ダークセイバー	DARK SABER	CLIMAX	5800 日圓	ACT
	プラドルDISC Vol.2山内美紀	偶像 DISC Vol.2 山內美紀	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
	湾岸デットヒート+リアルアレンジ	灣岸 DEADHEAT+ 真實調校	PACK IN VIDEO	6800 日圓	RAC
	アーサーとアスタロトの謎魔界村	謎魔界村	CAPCOM	5800 日圓	PUZ
	イエローブリックロード	黃磚路	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	AVG
	エイリアン　トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	STG
	オリンピックサッカー	奧運足球	COCONUT JAPAN	5800 日圓	SPT
	STRIKER`96	STRIKER'96	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
	ファイティング　バイパーズ	FIGHTING VIPERS	SEGA	6800 日圓	STG

9 月發售遊戲

發售日	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
6日	天地を喰らうII~赤壁の戦	吞食天地 II 赤壁之戰	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	鋼鉄霊域~スティールダム~	鋼鐵靈域	TECNO SOFT	5800 日圓	STG
	鋼鉄霊域~スティールダム~ (対戦ケーブル付き)	鋼鐵靈域（付對戰線）	TECNO SOFT	6800 日圓	STG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800 日圓	SPT

	ハ-トビ-ト　スクランブル	SCRAMBLE	IMAGINEER	6800 日圓	STG
13日	エンジェルパラダイス Vol.2吉野公佳	天使樂園 Vol.2 吉野公佳	SAMMY	5800 日圓	ETC
	めざせアイドルスター夏色メモリーズ麻雀編	偶像明星 麻雀編	Shar Rock	6800 日圓	TAB
	ポリスノーツ	POLICENAUTS	KONAMI	6800 日圓	AVG
	ウルトラマン図鑑	超人圖鑑	講談社	5800 日圓	ETC
	ラングリッサーIIIスペシャルパッケージ	夢幻模擬戰 III 特別版	NCS	6200 日圓	SRPG
14日	ストリートファイターZERO2	少年街霸 2	CAPCOM	5800 日圓	FIG
20日	DESTRUCTION DERBY	DESTRUCTION DERBY	SOFTBANK	5800 日圓	RAC
	リアルボウト餓狼伝説	REAL BOUT 餓狼傳説	SNK	8800 日圓	FIG
	スターファイター3000	STAR FIGHTER 3000	IMAGINEER	價格未定	STG
	SEGA AGES/アウトラン	SEGA AGES/OUT RUN	SEGA	3800 日圓	RAC
27日	サンダーフォースゴルードパック1	THUNDERFORCE GOLD PACK 1	TECNO SOFT	4800 日圓	STG
	南の島にブタがいた	南島有隻豬	SCORA	5800 日圓	ETC
	麻雀姉妹若草物語	麻雀四千金	NAXAT	價格未定	TAB
	ギャルズパニッウSS	少女危機 SS	毎日 COMMUNICATION	6300 日圓	AVG
	ホーンテッドカジノ（18禁）	HAUNTED CASINO	SOCIATOR 代官山	7900 日圓	TAB
	平和パチンコ総進撃（仮称）	平和彈珠機總進擊（暫名）	NAXAT	5800 日圓	ETC
	SEGA AGES/アフターバーナーII	SEGA AGES/AFTER BURNER II	SEGA	3800 日圓	STG
	サクラ大戦	櫻大戰	SEGA	價格未定	SLG
	プラドルDISC Vol..3大島朱美	偶像 DISC Vol.3 大島朱美	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	心跳回憶對戰 PUZZLE 蛋	KONAMI	5800 日圓	PUZ
中旬	グッドアイランドカフェ飯島愛	GOOD ISLAND 飯島愛	INNER BRAIN	5000 日圓	ETC
下旬	女子高生の放課後…ぷくんパ	女子高生放課後之…PUKUNPA	ATHENA	4800 日圓	PUZ
	機動戦士ガンダム外伝（仮称）	機動戰士高達外傳（暫名）	BANDAI	4800 日圓	ACT
	TURF WIND'96~武豊サラブレッド育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	6800 日圓	SLG
9月	マジカルドロップ2	MAGICAL DROPS 2	SEGA	5800 日圓	PUZ
	アースワームジム2	蚯引占姆 2	TAKARA	5800 日圓	ACT
	伝説のオウカバトル	皇家騎士團	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	エターナル　メロテイ	ETERNAL MELODIA	MEDIA WORKERS	價格未定	ETC
	闘神伝URA	鬥神傳 URA	TAKARA	5800 日圓	FIG
	アクチャーサッカー	真實足球	NAXAT	5800 日圓	SOC
	東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800 日圓	ADV
	三国志V	三國志 V	光榮	9800 日圓	SLG

10 月發售遊戲

4日	ウイニングポスト2　プログラム' 96	WINNING POST 2	光榮	6800 日圓	SLG
	カオスコントロールリミッス	CHAOS CONTROL REMIX	VIRGIN INTERACTIVE	4800 日圓	STG
5日	GAME WARE Vol. 3	GAME WARE 3 號	GENERAL ENTERTAINMENT	1980 日圓	ETC
11日	パップ　ブリーダー	PUP BREEDER	SIGH MATE	5800 日圓	SLG
25日	マスター・オブ・モンスターズ ネオ・ジェネレーション	怪獸王　新世紀	東芝 EMI	6800 日圓	FIG
	ズープ	ZOUP	MEDIAQUEST	4800 日圓	ETC
下旬	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	5800 日圓	SPT
	プラドルDISC 特別版コスプレーヤーズ	偶像 DISC 特別版模仿者	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
	風水先生	風水先生	HAMLET	5800 日圓	SLG
10月	炎の15種目　アトランタオリンピック	炎之１５項奧運會	COCONATJAPAN	價格未定	SPT
	リグロード　サーガ2	RIGLOAR SAGA 2	SEGA	價格未定	SRPG
	本格4人打ち芸能人対局麻雀	真正 4 人打藝能人對局麻雀	VIDEO SYSTEM	7800 日圓	ETC
	怪盗セイント・テール	怪盜 SAINT TAIL	TOMY	6800 日圓	AVG
	ブレインデッド 13	BRAIN DEAD13	SOFTVISION INTETRNATIONAL	價格未定	ETC
	ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	價格未定	PUZ
	SHELL SHOCK	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800 日圓	STG
	BATSUGUN	BATSUGUN	BANPRESTO	價格未定	STG
	MARICA～真実の世界	MARICA 真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	サンダーフォースゴルードパック2	THUNDERFORCE GOLD PACK 2	TECNO SOFT	5800 日圓	STG
	TRY RUSH DEPPY	TRY RUSH DEPPY	日本 CREATE	5800 日圓	ACT

11 月發售遊戲

1日	LULU	LULU	SEGA	4800 日圓	ETC
上旬	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	偵探神宮寺三郎～未完之報導～	DATAEAST	5800 日圓	AVG
下旬	麻雀青天井	麻雀青天井	毎日 COMMUNICATIONS	價格未定	TAB
	対局将棋 極II	對局將棋 極 II	毎日 COMMUNICATION	6800 日圓	TAB
11月	タクティクスオウガ	皇家騎士團 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	IRON MAN/XO	IRON MAN/XO	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
	大運動会	大運動會	INCREMENT P	價格未定	SPT
	WORMS	WORMS	I'MAX	5800 日圓	ACT
	ステークスウィナー～ G1 完全制覇への道～	STICK WINNER~G1 完全制霸之道～	SAURUS	5800 日圓	SPT
	DX日本特急旅行ゲーム	DX 日本特急旅行遊戲	TAKARA	5800 日圓	SLG
	ビクトリーゴール～ワールドワイド　エディション～	VICTORY ZONE WORLD WIDE EDITION	SEGA	5800 日圓	ETC
	FIST	FIST	IMAGEER	6800 日圓	FIG
	ストリートレーサーデラックス	街頭賽車 DELEUX	UBI SOFT	價格未定	RAC
	出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800 日圓	ETC
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	價格未定	ETC
	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	SEGA AGES/廊下 PUZZLE AND ACTION	SEGA	4800 日圓	PUZ
	月下の棋士　王竜編	月下之棋士王龍編	BANPRESTO	價格未定	TAB
	プラドルDISC Vol..4レースクイーン1（仮称）	偶像 DISC Vol.4RACE QUEEN 1（暫名）	SADA SOFT	3000 日圓	ETC

12 月發售遊戲

上旬	DIARY （仮称）	DIARY（暫名）	NEXUS INTER LACTO	價格未定	ACT
12月	ロックマン8	洛克人 8	CAPCOM	價格未定	ACT
	Jリーグサッカー（仮称）	日本職業足球聯賽（暫名）	EPOCH 社	價格未定	SPT
	ドラゴンマスターシルク	DRAGON MASTER SILK	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	RPG
	エネミー・ゼロ	ENEMY ZERO	WARP	6800 日圓	AVG
	重装機兵レイノス2	重裝機兵 LEYNOS 2	NCS	價格未定	ACT
	テトリスS	俄羅斯方塊 S	BPS	5800 日圓	PUZ
	超時空要塞マクロス愛おぼえていますか	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISION	價格未定	ETC
	太平洋の嵐2	太平洋之風暴 2	IMAGINEER	價格未定	SLG

96 年發售預定遊戲

秋季	太閤立志伝II	太閤立志傳 II	光榮	7800 日圓	SLG
	大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
	はいぱぁセキュリティズS	超級守衛 S	PACK IN VIDEO	價格未定	ACT
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	セガラリー・チャンピオンシップPLUS（仮称）	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP PLUS（暫名）	SEGA	價格未定	RAC
	ワールドシリーズベースボール（仮称）	世界系列棒球（暫名）	SEGA	價格未定	SPT
	きゅわんぷらあ自己中心派トーキョーマージャンランド	自己中心派 心跳麻雀園地	GAME ARTS	6800 日圓	ETC
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂 III 斬紅郎無雙劍	SNK	價格未定	FIG
	ルナ・シルバースター ストーリー	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800 日圓	RPG
	スーパーパンコレクイション	射波波	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	MIGHTY HITS	MIGHTY HITS	ARUTORON	5800 日圓	RPG
	セクシーパロデイウス	SEXY 沙鍋曼蛇	KONAMI	4800 日圓	STG
	麻雀大会II Special	麻雀大會 II Special	光榮	6800 日圓	ETC
	デジトルピンボールネクロノミコン	DIGITAL PINBALL	MERDUCK	價格未定	ETC
	紫炎龍（仮称）	紫炎龍（暫名）	童	價格未定	STG
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON 龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦Plus（仮称）	美少女戰士 S 真主角爭奪戰 Plus（暫名）	ANGEL	價格未定	FIG
	TECMO SUPER BOWL （仮称）	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVANTURE	GAME STUDIO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	エクスヒュームド	EXHUMDO	BGM VICTOR	價格未定	ETC
	心霊呪殺師太郎丸	心靈咒殺師太郎丸	時代華納 INTERACTIVE	價格未定	ACT
	JEWELS OF THE ORACLEオラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	5980 日圓	RPG
	アボなしキャルズ　おりんぼす	女子奧運會	SANSOFT	5800 日圓	STG
冬季	ウルトラマン　光の巨人伝説	超人 光之巨人傳説	BANDAI	價格未定	ACT
	バーチャパチスロII	VIRTUAL 彈珠機	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	ファイロ＆クロード	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	グランド　セフト　オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	銀河英雄伝説	銀河英雄傳説	德間書店	價格未定	SLG
	３Dベースボール	3D 棒球	BMG VICTOR	價格未定	SPT
	レガジー・オブ・ケイン	LEGACY OF KAIN	BMG VICTOR	價格未定	PRG
	機動戦士ガンダム外伝2蒼を受け者	機動戰士高達外傳 2 蒼之繼承者	BANDAI	4800 日圓	ACT
	バトルバ	BATTLEBA	日本 VICTOR	價格未定	SLG
96年	卒業クロスワールド	卒業 CROSS WORLD	小學館 PRODUCTION	5800 日圓	SLG
	電脳戦機バーチャロン	電腦戰機 VIRTUAL ON	SEGA	價格未定	STG
	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	侍魂 III ～武士道烈傳	SNK	價格未定	FIG
	デイトナUSAリミックス（仮称）	DAYTONA USA REMIX（暫名）	SEGA	價格未定	RAC
	RANSA-恋鎖-（限定版）	RENSA- 戀鎖 -（限定版）	SINGLE LIGHT	8800 日圓	SLG
	RANSA-恋鎖-	RENSA- 戀鎖 -	SINGLE LIGHT	5800 日圓	SLG
	天外魔境外伝　第四の黙示録	天外魔境外傳第四默示錄	HUDSON	價格未定	RPG
	Jリッグサーカー' 96	日本職業足球聯賽´９６	TECMO	價格未定	SPT
	SKULL FANG～空牙伝～	SKULL FUNK～空牙外傳～	DATA EAST	價格未定	STG
	卒業S（仮称）	卒業 S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	コットン2	綿花仙女 COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	エンジェル　グラフィティ（仮称）	ANGEL GRAFFITI	SOFTVISION INTETRNATIONAL	價格未定	ETC

97 年發售預定遊戲

1月	ミニ四駆（仮称）	迷你四驅（暫名）	MEDIAQUEST	價格未定	RAC

	GO II Professional (仮称)	GO II Professional (暫名)	每日 COMMUNICATION	價格未定	AVG
2月	ハークスアトベンチャー	巴高斯之冒險	BPS	5800 日圓	RPG
3月	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-(仮称)	BODY BIONICS (暫名)	MEDIAQUEST	5800 日圓	ETC
7月	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800 日圓	ACT
春	機動戦士ガンダム外伝3裁かれる者(仮称)	機動戰士達外傳3裁決者 (暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
	デザエモン (仮称)	設計衛門 (暫名)	ATHENA	價格未定	ETC
	ドラゴンナイト (仮称)	龍騎士 (暫名)	ELF	價格未定	RPG
	未踏峰へ挑戦 ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
	クォバディス2	QUOVADIES2	GRAMS	6800 日圓	SRPG
	クロック (仮称)	CLOCK (暫名)	MEDIAQUEST	5800 日圓	AVG
	タンク (仮称)	TANK (暫名)	BMG VICTOR	價格未定	STG
	スパイダー (仮称)	SPIDER (暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
97年	センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	ゲーム天国	遊戲天國	JALECO	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

同級生2	同級生2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
NHL パワープレイ' 96	NHL POWER PLAY'96	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SLG
エレベーターアクションリターンズ	ELEVATOR ACTION RETURNS	BING	價格未定	ACT
ハイパー3Dピンボール	超級 3D 波子機	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ETC
グリッドランナー	GREAT RUNNER	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
わくわく7	WAKUWAKU7	SUNSOFT	價格未定	PUZ
フォトジェニック	拍照高手	SUNSOFT	價格未定	ETC
RAYMAN2 (仮称)	RAYMAN2 (暫名)	UBI SOFT	價格未定	ETC
コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800 日圓	AVG
続ぐっすんおよよ	續 自殺仔	BENPRESTO	5800 日圓	PUZ
ファイヤ-プロレスリンクS'6	FIRE PROFESSIONALRING'S6	HUMAN	價格未定	SPT
人造人間ハカイダー ラストジャッジメント(仮称)	人造人 HAKAIDA 最後審判 (暫名)	SEGA	價格未定	STG
銀河お嬢様伝説ユナ REMIX (仮称)	銀河公主傳説 REMIX (暫名)	HUDSON	價格未定	AVG
銀河お嬢様伝説ユナ SS (仮称)	銀河公主傳説 SS (暫名)	HUDSON	價格未定	AVG
ユナ ハイブリッド画集 (仮称)	優奈複合畫集 (暫名)	HUDSON	價格未定	ETC
開運!なんでも鑑定団	開運!甚麼也可鑑定團	TV 東京	5000 日圓	ETC
バーチャコップ2	VIRTUA COP2	SEGA	價格未定	ACT
NIGHTRUTH#2"MARIA"	NIGHTRUTH#2"MARIA"	SONET	價格未定	ETC
戦国ブレード	戰國 BLADE	彩京	價格未定	STG
上海Great Moments	上海 Great Moments	SUN SOFT	6500 日圓	TAB
囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
GRANDREAD	GRANDREAD	BANPREASTO	價格未定	ETC
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC 東海	5800 日圓	ACT
オーバードライビンDX	OVER DRIVIN'DX	EA VICTOR	5800 日圓	RAC
ノバストーム	NOVA STROM	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
ガーディアンフォース	GUARDION FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ファンタジーアース (仮称)	夢幻大地 (暫名)	SEGA	價格未定	RPG
ARENA (仮称)	ARENA (暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q. (仮称)	SUPER 301 S.Q. (暫名)	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ (仮称)	U.S. DRAG CHAMP (暫名)	日本物產	價格未定	RAC
V.R.麻雀 (仮称)	V.R. 麻雀 (暫名)	日本物產	價格未定	ETC
ダービースタリオン・サターン (仮称)	打吡大賽馬・SATURN (暫名)	ASCII	價格未定	ETC
現代大戦略STRIKES (仮称)	現代大戰略 STRIKES (暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪 (仮称)	怪物之王黃昏之指環 (暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター (仮称)	彈珠戰士 (暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
スポット (仮称)	SPOT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
モンスターメーカー~ホーリーダカー~ (仮称)	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER (暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
X-JAPAN 2 (仮称)	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
シミュレーションズー	模擬動物園	SOFTBANK	價格未定	SLG
だいな・あいらん予告編	推磚島預告編	GAMEART	價格未定	PUZ
だいな・あいらん	推磚島	GAMEART	價格未定	PUZ
ダンジョン・マスター (仮称)	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
トゥーム・レイダース	TOUM RADARS	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	STG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
サイバーボッツ	CYBERBOT	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人 X4	CAPCOM	價格未定	ACT
キューブバトラー (仮称)	CUBE BUTLER (暫名)	IDGIT MEDIA LAB.	價格未定	ETC
東京SHADOW	東京 SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
テラクレスタ3D (仮称)	TERA CURESTA 3D	日本物產	價格未定	STG
イレブンス アワー	HE 11TH HOUR~THE 7TH GUEST II~	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG

実況おしゃべりパロディウスforever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	價格未定	STG
ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900 日圓	PUZ
モトクロス (仮称)	越野電單車賽 (暫名)	SOFT VISION	價格未定	RAC
ソニック ザ ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS	SEGA	價格未定	FIG
MVPベースボール `96	MVP 棒球 '96	DATA EAST	價格未定	SPT
My dream~オンエアが待てなくて~ (仮称)	My dream~ 正等待廣播 (暫名)	日本 CREATE	價格未定	SLG
スタートリング.オデッセイ 1 ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
ザ.キング.オブ.ファイターズ'96	拳皇 '96	SNK	價格未定	FIG

超級任天堂

8月發售遊戲

23日	SDガンダムジェネレーションアクシズ戦記 (仮称)	SD 高達時代亞古捷斯戰爭記	BANDAI	3980 日圓	ETC
	SDガンダムジェネレーション建国戦記 (仮称)	SD 高達時代建國戰記	BANDAI	3980 日圓	ETC
	激走戦隊カーレンジャー	激走戰隊	BANDAI	3980 日圓	ACT
24日	古田敦也のシミュレーションプロ野球2	古田敦也之模擬棒球 2	HECT	8000 日圓	SPT
30日	ナンバーズパラダイス	數字天堂	ACCLAIM JAPAN	8800 日圓	ETC
	必殺パチンココレクション4	必殺彈珠機大全 4	SUN SOFT	9980 日圓	ETC
	大戦略エキスパートWWII	大戰略 EXPERT WWII	ASCII	價格未定	SLG
31日	本家SANKYO FEVER実機シミュレーション3	正牌 SANKYO FEVER 實機模擬	BOSS COMM.	7480 日圓	ETC

9月發售遊戲

13日	ペブルビーチの波濤New~トーナメント・エディション~	波濤哥爾夫球~錦標賽版~	T&E SOFT	價格未定	SPT
	実況パワープロレスリング'96マックスボルテージ	實況 POWER 摔角 '96MIX VOLTAGE	KONAMI	7980 日圓	SPT
20日	ウィザードリィ外伝4	巫術外傳 4	ASCII	8800 日圓	RPG
	マジカルドロップ2	MAGICAL DROPS 2	DATA EAST	7800 日圓	PUZ
27日	モンスタニア	MONSTERINA	PACK IN VIDEO	7800 日圓	RPG
中旬	Parlor!Mini3 パチンコ実機シミュレーションゲーム	彈珠機真機模擬遊戲	日本 TELENET	4900 日圓	ETC
下旬	SDガンダムジェネレション ザンスカール戦記	SD 高達時代 札斯嘉魯戰記	BANDAI	3980 日圓	SLG
	SDガンダムジェネレション コロニー格闘記	SD 高達時代 殖民星格鬥記	BANDAI	3980 日圓	FIG
	ストリートファイターZERO 2	少年街霸 2	CAPCOM	7800 日圓	FIG
	クレヨンしんちゃん (仮称)	臘筆小新 (暫名)	BANDAI	3980 日圓	ACT
	美少女戦士セーラームーンセーラースターズ (仮称)	美少女戰士 SAILOR STAR (暫名)	BANDAI	3980 日圓	ACT
	美少女戦士セーラームーンセーラースターズ (仮称)	美少女戰士 SAILOR STAR (暫名) (連SUFAMI TURBO)	BANDAI	6800 日圓	ACT
9月	ニチブツマージャン4~基礎知識編~	日本物產麻雀 4~基礎知識編~	日本物產	價格未定	TAB

10月發售遊戲

4日	ウイニングポスト2ポログラム' 96	WINNING POST 2	光榮	9800 日圓	SLG
	マーヴル スーパーヒーローズ ウォー オブ ザ ジェム	MARVEL SUPER HEROS 體育館之戰	CAPCOM	7800 日圓	FIG
10月	サラブレッド フリーダーIII	純種馬繁殖 III	HECT	8200 日圓	SPT
	忍たま乱太郎スポツ (仮称)	忍者亂太郎 SPORT (暫名)	CULTURE BRAIN	6980 日圓	SPT

11月發售遊戲

11月	同級生2	同級生2	BANPREASTO	7980 日圓	AVG
	ドラゴンナイト4	龍騎士4	BANPREASTO	7980 日圓	SLG

12月發售遊戲

6日	ミニ4駆シャイニングスコーピオン~レッツ&ゴー!!~	迷你 4 驅	ASCII	價格未定	RAC
20日	忍たま乱太郎3	忍者亂太郎 3	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT



96年發售預定遊戲

秋季	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG
96年	ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…	勇者鬥惡龍３	ENIX	價格未定	RPG

發售日未定遊戲

ピノキオ	木偶奇遇記	CAPCOM	價格未定	ACT
タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	9980日圓	TAB
ボンバーマンビーダマン（仮称）	BOMBERMAN BEATERMAN（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
MASK マスク	變相怪傑	東寶	9800日圓	ACT
G.O.D~目覚めよと呼ぶ声が聞こえ~	GOD	IMAGINEER	價格未定	RPG
リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800日圓	SPT
スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
ドナルドダックのマウイマラード（仮称）	唐老鴨的瑪域瑪拉度（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
ポカホンタス	POKAHONDAS（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
勾玉伝説	勾玉傳説	ENIX	價格未定	RPG
SUPERテトリス2+BOMBLISS	SUPER俄羅斯方塊2 +BOMBLISS	BANDAI	3780日圓	PUZ

NEO・GEO

8月發售遊戲

23日	神凰拳	神凰拳（CD-ROM）	SAURUS	7800日圓	FIG
8月	超鉄ブリキンガー	超鐵BREAKING CAR (匣帶)	SAURUS	價格未定	STG

9月發售遊戲

13日	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	拳皇´96 (匣帶)	SNK	32000日圓	FIG
27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真説侍魂 武士道烈傳（CD-ROM）	SNK	8800日圓	RPG
9月	NINJA MASTER`S~覇王忍法帳~	NINJA MATETR'S ~霸王忍法帳~（CD-ROM）	ADK	價格未定	FIG
	超鉄ブリキンガー	超鐵BREAKING CAR（CD-ROM）	SAURUS	6800日圓	STG

10月發售遊戲

10月	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	拳皇´96 (CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG

96年發售預定遊戲

夏	NEO MR. DO!	NEO MR.DO！（匣帶）	VISCO	價格未定	ACT
冬	QP	QP（CD-ROM）	SUCCESS	價格未定	PUZ

發售日未定遊戲

わくわく7	WAKUWAKU7	SAURUS	價格未定	PUZ
NEOアクションゲーム（仮称）	NEO動作遊戲（暫名）（CD-ROM）	HUDSON	價格未定	ACT
NEOドリフトアウト	NEO DRIFT OUT（匣帶）	VISCO	價格未定	RAC

PC-FX

96年發售預定遊戲

8月9日	同級生２	同級生２	NEC AVENUE	8800日圓	AVG
9月13日	チップちゃんキーック！	晶片小子飛踢！	NEC HE	7800日圓	ACT
9月20日	きゃんきゃんバニーエクストラDX（18禁）	CAN CAN BUNNY DX（18禁）	NEC HE	8800日圓	AVG
9月27日	赤ずきんチァチァ~お騒がせ！パニックレース~	紅頭巾查查~充滿騷亂的賽車~	NEC HE	7800日圓	RAC
	BLUE BREAKER	BLUE BREAKER	NEC HE	7800日圓	RPG
10月11日	不思議の国のアンジェリーク（仮称）	不可思議之國的ANGELIQUE（暫名）	NEC HE	6800日圓	SLG
	ファーランドストーリーFX	古大陸物語FX	NEC HE	7800日圓	RPG
秋季	続・初恋物語　修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
冬季	アンジェリーク SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
	LAST IMPERIAL PRINCE（仮称）	帝國最後王子（暫名）	NEC HE	價格未定	RPG
	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN 纏組	NEC HE	價格未定	SLG
	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT

發售日未定遊戲

惑星攻撃隊リトルキャッツ（仮称）	惑星攻擊隊LITTLE CATS（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
スパークリングフェザー	霹靂賽艇	NEC HE	價格未定	SPT
超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	7800日圓	STG
卒業R	卒業Ｒ	NEC AVENUE	價格未定	SLG
バウンダリーゲート　ドーター　オブ　キングダム	BOUNDARY GATE 皇國之女兒	NEC HE	8800日圓	RPG
こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
ドラゴンナイト４	龍騎士４	NEC AVENUE	價格未定	SLG
ペブルビーチ波濤（仮称）	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
MASTERS遥かなるオーガスタ3（仮称）	MASTER 哥爾夫球3（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
負けるな魔剣道Z	不可輸的魔劍道Ｚ	NEC HE	價格未定	ACT
みにまむなのにっく	變成最少（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
となりのプリンセス ロルフィー	鄰家的公主 羅露菲	NEC HE	價格未定	RPG

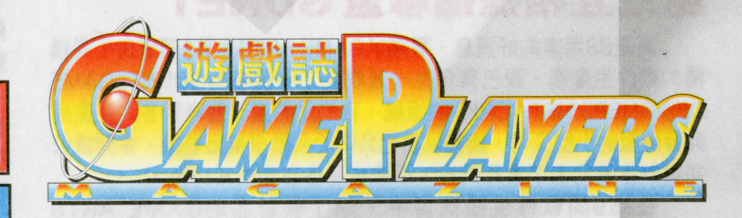
3DO

96年發售預定遊戲

夏季	ドラゴン・ロア	DRAGON LORE	MULTISOFT	價格未定	AVG
	駿才	駿才	NAXAT	8800日圓	SPT
	即戦力の定石	即戰力之定石	G.A.M	價格未定	ETC
96年	Dの食卓２	Ｄ之食卓２	WARP	8800日圓	AVG

發售日未定遊戲

ライズ　オブ　ロボット	RISE OF ROBOT	MULTISOFT	8800日圓	SLG
テレビのツボ　謎プロデューサー伝説	電視壺 謎之監製傳説	阿拉丁工房	6800日圓	AVG
クレーファイターII	CLAY FIGHTER	INTER PLAY	價格未定	FIG
キッズTV	KIDS TV	THE 3DO COMPANY	價格未定	ETC
バトルスポーツ（仮称）	戰鬥運動（暫名）	THE 3DO COMPANY	價格未定	SPT
スターファイター3000（仮称）	STAR FIGHTER 3000（暫名）	THE 3DO COMPANY	價格未定	STG
横町４丁目おばけ屋敷	横町４丁目鬼屋	WARP	4980日圓	AVG
ナオコとヒデ坊　算術の天才3	算術天才３	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊　漢字の天才2	漢字天才２	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊　漢字の天才3	漢字天才３	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊　国語の天才1	日語天才１	學漫	4900日圓	ETC
ハウスッキーパー（仮称）	HOUSE KEEPER（暫名）	HAMMING BIRD	價格未定	ACT
WATER WORLD	WATER WORLD 未來水世界	INTERPLAY	價格未定	ACT
RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	價格未定	AVG



新GAME時間表





BY：FUKUDA

唔係全球最快，但係我哋都有得睇！

超人氣動漫畫作品續篇發售決定 SS版《新世紀EVANGELION 2》

特級快料報道！SEGA在今年3月1日所推出的新類型AVG《新世紀EVANGELION》(即是台譯《福音戰士》)，將會在12月左右發售其續篇，玩法暫定同樣是AVG。根據有關方面透露，今回的故事是承接着上集結局開始，相信必定會十分精采，各位EVA迷絕對不能錯過；價格未定。



■EVA三大眾年尾重現SS

傳聞：《FF7》13 CM之謎

有小道消息指出，SQUARE在今年年尾發售的巨作《FF7》，將會使用較正常CD規格(直徑12 CM)大少許的專用CD(直徑大約13 CM)來杜絕翻版，如果屬實的話各位玩開金、銀碟的用家們便要花費一大筆金錢來玩這正GAME了。各位如果不信的話，不妨打開PS主機個CD蓋睇睇，一定會發現它裏面的空間是較平常CD機多，而CD頭的可移動範圍亦比較大，估計直徑13.5 CM的CD亦能在不碰到右上方DETECTOR的情況下正常操作。由於在市面發售的CD-R RECORDER是不對應這種體積的光碟，而在MASS PRODUCTION上亦有極大的困難，因此可以相信SQUARE若然真的利用這種13 CM光碟的話，那麼出現翻版的機會便會非常低了。



■較原本表面面積為大的傳聞新CD-ROM（設計圖片）

9間生產商齊集SS陣營 組成互相提攜聯盟GDNET

真是SS用家的好消息，事關以GAME ARTS為首9間來自不同機種的軟件生產商，現已齊集在一起成立了一個名為GDNET(GAME DESIGNERS NETWORK)的組織，目的是希望一些專替各大生產商開發遊戲的小型公司，能夠以自己公司的名義來推出遊戲，令到該公司與制作者的名字重見天日，不致被發售商奪去其功勞。

在這9間軟件生產商當中，除了較著名的GAME ARTS(《GUNGRIFFON》、《LUNAR》系列；現正開發中被譽為「SS最強之RPG」的《GRANDIA》、《LUNAR ETERNAL BLUE》、《自己中心派》、《SLAYERS》等)外，還有TREASURE(《GUARDIAN HEROES》、MD《GUNSTAR HEROES》；現正開發全新ACT《SILHOUETTE MIRAGE》)、QUINTET(SFC《天地創造》、《蓋亞幻想紀》；現正計畫開發一隻RAC)、STING(SFC《寶物獵人G》；現正開發《BALROK》)、ALPHA SYSTEM(PCE《天外魔境II》)、CSK總合研究所(SS《機動戰士GUNDAM》；現正制作一隻SLG)、日本ART MEDIA(SFC《ARETHA》系列；現正進行RPG新作的企畫)、NEVERLAND COMPANY(SFC《CHAOS SEED》；現正進行移植版本)和BIZ LABORTORY(PCE《DARIUS》；現正進行SLG新作的企畫)。

CAPCOM全新業務用基版曝光 利用CD-ROM系統的CPS III

在SEGA與SNK的一片64-BIT風暴後，在8月8日CAPCOM在其業務用遊戲新作發表會中，公佈推出全新的業務用基版CPS III，而最特別的是這塊擁有比CPS II之CPU強4倍的高性能基版是以ROM帶配合CD-ROM的，因此便可以更低的成本去發售其遊戲，加強在市場上的競爭能力；至於這CD-ROM是用來作CD音源抑或有其他用法則未有進一步資料。

至於第1隻對應CPS III系統的遊戲，是名為《WAR ZARD》的對戰格鬥遊戲，有點《魔域戰士》的風格。而在同場所展示的第2隻CPS III對應作品，就是備受注目的格鬥名作《STREET FIGHTER III》，有關這隻遊戲的詳細資料，請參閱今期的TGS專題報道。其餘有關《WAR ZARD》與CPS III的最新情報，本刊一收到最新消息便會立即向各位報道。

VIRTUA COLOSEUM對戰開催中

SEGA現正為已在日本發售的SS用通訊MODEM「SEGA SATURN NETWORK SYSTEM」，舉辨一個名為VIRTUA COLOSEUM(虛擬競技場)的通訊對戰活動，以《VIRTUA FIGHTER REMIX》為對戰遊戲，由9月8日起至9月29日的每個星期日下午5時至8時舉行，而在這四天出現的對戰對手全部都是《VF》界的著名人士，相信戰況一定會很激烈的。還有一點，就是根據SEGA的公佈這MODEM系統除對應《VF REMIX》外，還有《DAYTONA USA》和《SEGA RALLY》的通訊版本及在年尾推出的《VIRTUAL ON》。不知在香港何時會有對應這系統的網絡出現呢？

超新作大出血！

◆超人氣的驚慄AVG《BIO HAZARD 2》現正有最新的資料公佈，根據官方的圖片顯示今集是以警署為故事發展開端的，而遊戲玩法與作畫風格則和上集相似，改動不大；發售日及價格未定。

◆以《RPG創作室》殺出了一條血路的ASCII，現正宣佈會在PS上推出3隻全新的自我開發遊戲工具，分別是在96年發售的《3D射擊創作室》、97年1、2月左右推出的《SRPG創作室》及發售日未定的《RPG創作室3》，全部價格未定。

◆KID的SS成人AVG《CAN CAN BUNNY首映日》將會在今年12月推出續篇，據報今集是利用原創故事，再加上在電腦版《CAN CAN BUNNY REMETED 5 1/2》裏登場、跟隨着弁天的可愛見習女神莎華迪，相當有看頭；發售日未定。

◆SS將會推出曾在PCE發售的《聖夜物語》，MEDIA WORKS製作，發售日及格價未定。



本欄的目的旨在表揚成績優異的本地遊戲機迷，歡迎各大遊戲機中心提供資料。聯絡電話：2380-2223

銅鑼灣
CYBER WORLD
（截至1996年7月31日）



CYBER CYCLE (YOKOHAMA)
5'28"512
BIB (31/12/95)



FIGHTING VIPERS
2'38"60
S.P.W (2/2/96)



DIRT DASH SD (ALL STAGE)
4'34"93
MLL(21/4/96)



極上沙鍋曼蛇
736,500
LAU CHUN LUNG (7/7/96)



ACE DRIVER VICTORY LAP
(CAPITAL CITY CIRCUIT／EXPERT (PRO))
2'16"45
MON(21/4/96)



VIRTUA FIGHTER KIDS
10'00"00
OSA(4/5/96)



ALPINE RACER
(EXPERT-GATE RACING)
1'59"821
WAN KING KAI (16/3/96)



MANX TT
(TT COURSE-TT RACE MODE)
2'26"17
DARWIN, CHIU(25/4/96)



RAVE RACER
(PROFESSIONAL-MOUNTAIN MT)
3'02"299
JOHNSON LEUNG (27/3/96)

WHO BUY THIS GAME 東瀛版

由於上期稿擠嘅原故，所以WHO BUY THIS GAME停了一期，但係我小喬丹一啲都冇偷懶，同FUKUDA君合力製作咗個《CO2》嘅攻略，而今期就跟咗編輯採訪團遠赴東瀛，帶大家睇睇阿WATER DRAGON成日講嘅秋葉原究竟係點樣。　文：喬丹

阿WATER DRAGON成日叫人去日本秋葉原買嘢，其實嗰度又係點嘅呢？咁啱編輯採訪團要到日本辦工，筆者亦隨團到東瀛走一走，順道帶大家睇睇哩個好多GAME買嘅秋葉原。

如果要同香港嘅地方作比較，秋葉原算是銅鑼灣加旺角再加深水埗。嗰度主要有好多賣電器嘅店鋪，由多層式的大型商店至深水埗式檔口仔都有。CD、影碟、同人誌、動畫及漫畫物品在秋葉原都一應俱全，喜歡此道嘅朋友當然不能錯過。至於賣GAME方面，有大型多層式的店鋪，由遊戲書籍、家庭遊戲、電腦遊戲及CD ROM等一層層分門別類的擺放，不止數量多，而且亦相當齊全，也有較小型以價錢實惠為主的鋪頭。另外有很多店鋪都會在店門前擺放一些新遊戲的試玩，如《FIGHTING VIPERS》等都可以大玩特玩。除了一般的店鋪外，在日本亦有專在夜間出動的街邊賣GAME攤檔，但論到價錢，街邊檔比起一些商鋪還要貴哩。

不過，如果大家有幸到東瀛一遊，想到秋葉原一逛的話，就要留意店鋪的關店時間。「LAOX GAME館」、「石丸GAME 1」和「SOFT CENTRE Z」都是收8時，其他有些唱片店和電腦公司如「T ZONE MINAMI」更是收7時，比香港早得多哩。



■多層式的「石丸電器GAME1店」，遊戲價錢雖然不算最平，但GAME書可算相當齊全，最重要的是任你看個飽。



■有特色的遊戲機鋪在日本隨處可見（圖為池袋一家遊戲機鋪）



■這間在秋葉原JR站前轉角的「SOFT CENTRE Z」可算價廉物美，《TOBAL NO.1》都只是5200日圓哩，樓上的二手遊戲、CD和LD也不容錯過。

《小魔神簽名版大抽獎》得獎公布

第29期「WHO BUY THIS GAME書展版」中的《小魔神簽名版大抽獎》已經順利完成，首先在此多謝各位朋友的來信，亦多謝輝哥協助處寄來的信件。至於問題嘅答案就係：《小魔神》，但係有好多讀者因為冇寫答案而被取消了資格，希望下次唔好啦。而得獎者就係——張力恒（I.D.CARD NO.Z536826(0)），本刊將會另函通知得獎者。



街頭GAME霸王

文：ZAC

我係ZAC，我唔係威記



澄清‧程青

上期呀威記返嚟探班，搞到大家都好感動（幾打西餅呀大佬）點知美術部高興得滯，一個唔覺意將上期街頭GAME霸王小弟個名改咗做威記……唉，負責同事已得到「合理對待」，一切OK。

又有得比賽、俾菜、脾蔡……（PART II）

大家都知道喺8月18號有個STREET FIGHTER CO_2嘅比賽，我哋當然有去到參觀啦（詳情請睇番本書內文介紹，此乃廣告）。班高手真係令人流淚，強到令小弟懷疑究竟哩班係唔係人嚟。唯一比較失望嘅係，有位行家話會參賽，但係到最後都見佢唔到，我哋真係好失望。另外，今次比賽請咗班台灣同「馬拉」嘅高手嚟，之前睇佢哋熱身就睇到我哋汗顏。不過講番個比賽，除咗氣氛熱鬧之外（好多人圍觀啊～），水準亦好高。而賽果都算正路（雖然最後八強都係阿隆阿KEN、小春呢啲大路人物）。事後我哋都學咗唔少嘢，感覺上小弟而家用阿火引彈都強咗好多。

識咗一班好朋友（PART II）

喺呢個CO_2比賽入面，小弟就識到台灣同「馬拉」班高手。據佢哋透露，台灣嗰邊啲人玩CO_2嘅水準同香港差唔多。而每一個人物都有好多FAN屎。不過小弟就冇同佢哋切磋，因為自己唔夠班！所以唔敢。最可惜嘅係，小弟竟然唔記得問佢哋攞聯絡電話呀，通信地址呀哩啲資料，認真失策！

ALPHA II襲港（PART III）

自從發生咗哩個「ALPHA II事件」後，CAPCOM方面知道哩個ALPHA II受歡迎，所以決定追加一個新VERSION，叫《STREET FIGHTER ZERO 2 ALPHA》，入面除咗追加番殺意阿隆外，入面有七個人物可以用番舊版(阿蘇、阿星、小春、阿隆、阿KEN、肥叔叔司令、泰王），又加咗啲新招。不過。有啲朋友覺得幾搵笨。睇開啲啦，出咗之後大家咪唔使週圍搵ALPHA II囉！另外，據CAPCOM方面透露，哩個《STREET FIGHTER III》大約會喺年尾推出，咁我哋估就係耶誕檔期啦！至於詳請，有關方面因為此乃商業秘密而拒絕透露，我哋唯有等吓啦！但係如果年尾出，SNK嗰面好似得侍魂4同風雲默示錄II，世嘉嗰邊就仲未知，唔知到時戰況會係點呢？

拳拳到肉 拳皇九十六（PART IV）

呢個拳皇九十六大家都應該上晒手啦，有冇睇我哋份攻略先？（此乃廣告）講起攻略，上期出錯好多圖，實在非常抱歉，一干人等（即小弟，指令魔人同阿☆）已經互相折磨咗對方，小弟俾佢哋倒吊猛咗幾十條腳毛，痛到我死去活來呀陰公！不過話時話，有位機友同小弟講，佢話發現咗呀WOLFGANG一招一擊必殺招，就係不停出上下快慢波（上下同快慢都要RAMDOM），咁就會HOLD機咁話。佢話佢之前嗰日連續HOLD咗5舖……我哋喺編輯部都試過，機就未HOLD，但係個畫面就扯到慢晒，而喺2PLAY位嘅戰友就不停咒罵小弟（因為我用緊WOLFGANG，而佢完全冇法過到嚟）……另外，大家都喺度估緊96嘅隱藏人物係乜，而家收到嘅傳言有好多：（1）霸王丸、右京加服部半藏（2）WORLD HEROES嘅宙斯、NEO DIO加多隻唔知乜（3）RUGAL加草薙柴舟加多隻唔知乜（4）今期兩名大佬加多隻唔知乜，咁究竟實情係乜？隻唔知乜係乜？真係要睇吓幾時先知嘞！

哥哥，我要玩舊GAME！

話説嗰日小弟同指令魔人、zac、指令魔人＆指令幽靈幾個去咗土瓜灣玩樂，喺一間叫「油器細粥」嘅場發現咗好多舊GAME：《吞食天地II》、《STREET FIGHTER II TURBO》、《SUPER STREET FIGHTER II TURBO》、《THE KING OF FIGHTERS '94》、《FINAL FIGHT》等等……真係令人懷念，嗰日我哋真係興盡而返呀～！

又多一個好去處

據聞哩個「長缸」開番，而以前間「零機」裝修完又開番，咁小弟就同指令魔人、ARES、揩令魔人、亞☆、指令幽靈、zac、踢你一大班人落呢個「啋巴城市」（新零機）行番轉。地方光猛咗，改咗做新式場（即係唔俾抽菸），又有保安人員，但係個場好似比以前細咗。啲機夠多，又有新GAME好似《WINDING HEAT》、《JET WAVE》呀咁。但係收九個大洋一位（出邊收六個大洋），有啲貴，不過睇佢嘅裝修同埋機殼（連嗰隻16萬個大洋一個嘅41吋MON都有幾個），就明白老細嘅苦衷。不過照嗰日咁睇，老細都應該好快番到本，將啲價格回落番啲格嘞。

講完個場，就講吓啲傳聞。話説我地成班都因為哩三個傳聞而落去睇睇，（1）嗰度啲職員係靚女（2）嗰度好多壯漢（3）收工時，啲靚靚職員會同你講：「我哋收工啦，聽日再嚟過吖！」於是我哋就走咗去睇。WELL，傳聞（1）同（2）就係假嘅！唔係真嘅！傳聞（3）就啱一半，但叫我哋走嘅係一位叔叔……（之但係，個場都有啲靚靚客人……）

另外，嗰日出現咗兩個挑機事件：（1）嗰日我玩緊拳皇九十六，有個讀者埋嚟挑機（佢女友攞住本30期），小弟不敵輸咗……冇錯，哩位四眼哥仔，嗰日喺「啋巴城市」俾你隻八神庵用八稚女打中我隻出錯咗重葵花嘅八神庵嗰位四眼辮子男就係小弟嘞……（指令魔人按：好長……）

（2）嗰日我哋又撞到ZERO II比賽亞軍「綠毛小春」，呀指令魔人同踢你就走去挑佢機，之後當然不敵，但係情景實在令人流淚，之後睇佢同佢班友人打電腦，睇到我哋自愧不如……冇錯，嗰日嗰個呀KEN同呀GUY就係我哋嘞……

無責任讀者擂台

LETTER FROM VIENNA

各位遊戲誌編輯們，好！

很抱歉！本人於上一封信提及過回港渡假時(5月16日至6月16日期間)將帶同本地遊戲雜誌親臨給貴社作參考及補購的二事，並沒有實行，原因是時間太短束，頭一星期已被奧地利同來的大陸朋友(陪她們買金飾、衣服)弄掉了一星期，接著過一天就好像過一個鐘頭那樣快，連日本五天團亦取消了，幸好，終於買了部日版PLAYSTATION，及些GAMES回來玩玩，可以親身試試各人都話好玩的P.S.作測試後，本人不覺很突出(機能)，遊戲方面，亦是一般(除了幾隻GAMES外)。在下有這樣的玩後感，(本人是以看電影般的投入感而作評論，更在此聲明，這是很個人的評價)。PS的《RIDGE RACER REVOLATION》是一隻很好的GAME，但比起《SEGA RALLY》的真實感，機械操控及技入感是略為差，但另一個《首都高BATTLE》就做得很好，令那些日本跑車迷滿足到暈，跑道又真實又刺激，唔！……很好，很好。《BIO HAZARD》就如這雜誌裡的評論一樣，畫面、故事、操控、投入度……什麼都做得很有水準，絕對是一隻不可多得的好GMAE，但要玩這個樸索迷離的冒險遊戲，而又無一個長盡的攻略本輔助下，簡直是老鼠拉龜，沒處「埋」手。所以，本地的雜誌評這GAME時，在總分欄上「不作評論」為總結，奇怪嗎？格鬥GAMES方面，不知怎樣的，《鐵拳 2》這隻超水準作品，總是帶不到本人一份驚喜，我所指的驚喜就如剛買SATURN回來，一開機打《VF》那份喜悅，在我個人立場，我覺得《VF》系列裡(SATURN版)，第二集比第一集是較差的，有時出招有點手軟腳軟，沒有第一集那種拳拳到肉的刺激感，背境亦做得很不自然，反觀《鐵拳 2》裡的背境就順眼多了，還有這GAME的OPENING亦是值得一讚的。(可見工作人員在這方面花的熱誠及心血)。SATURN的《KING OF FIGHTERS 95》是一隻極出色的作品，但本人在多個月前已購入了NEO GEO CD版，所以沒選購。不用多說，一定是很好的作品，起碼省回很多時間。本人是一名麻麻雀愛好者，回港時，當然會入這類型的貨，SS的三級嘢，及PS的普通嘢，還有一隻FOR SFC的16隻台灣麻雀(盒帶是台灣製作)，玩後，本人覺得PS的鬥牌傳為最佳作，同那些黑社會大哥打牌時那種氣氛，實在令人難忘，操作好，畫面清楚，人物移動不會令你頭暈，不舒服。值得介紹。SS的三級麻雀就用OK這兩字形容較為忠肯。這次回港選購大堆遊戲中，最得本人歡心的是SS的《V.GOAL 96》，我記得在港時某商場，第一次看見這GAME的OPENING時，被它那個3D球賽，深深吸引著，很感人，心裡就想這是《V.GOAL 96》嗎？後來聽到那熟識的音樂而得以肯定，再看看DEMO就非買不可的地步，玩過後，本人確認這是足球GAME裡做得最好的一隻(暫時)，但還是有一個小小的缺點，就和《FIFA 96》一樣，入球時那龍門網沒有搖動，欠缺真實感(無論是勁射或笠入)，有時明明肯定射入的球，因那網一點不動而不能確定，這一點是做得不太精細，反而實況在這方面就搞得很好。筆者還有一個很有趣的經歷，就是本人操縱川琦隊的三蒲知良，用高速扭過守門員，竟然能跑穿過那龍門網，而那網並沒一點破壞跡像，你話恐唔恐怖？？ANYWAY，SEGA SPORT 的進步巳是很驚人及確定的，97又會怎樣呢？？？(我是說《V.GOAL》並不是H.K.)。講到最大收獲就是買了一隻SS舊作《GREATEST NINE》(棒球)，本人是以$HK70，於GOLD商場購入，全新一手，正版。超值中的超值。本人從小就喜歡棒球運動，但最初不明白球例，後來，玩紅白機時代，買了一隻叫做《燃之棒球》的GAME，是這隻GAME教會了我玩棒球GAME，接著MD，SFC裡都玩過不少關於棒球的遊戲，直至玩過SS《GREATEST NINE》，要說價錢，這GAME是值得玩的，反而PS隻《PLAYSTADIUM》(眼鏡牌)就麻麻地地，要用浮鏢來打球，總不及用自己的判斷擊球那樣實在。……NINTENDO (JAP. VERSION)已在這裏小量發售，標價8,990 OS(大約6,000HK$多點)，這價錢本人覺得十分昂貴，因沒設試玩，單看畫面就很不錯，有《SUPER MARIO》坐陣，巳經是信心的保証了。

看了最近幾期貴刊的遊戲誌，發覺很多讀者，都一直爭罵著一個問題就是「SS比PS好，或是PS比SS好」，而本人過兩部勁機後，有這樣想法：如果我要作比較的話，從外型看，PS比SATURN型，特別是新版SATURN本人覺得太玩具了，在下的SATURN是全黑的十分有型。價錢方面本人覺得SS是很超值(最平見過HK$1700，平到唔信)，GAMES方面，SEGA亦比PS平，我曾見過PS很垃圾的GAMES亦賣四百多元，而SS的《飛龍 II》那種經典名作亦只賣二百多，真教人百思不得其解。PS在LOAD碟的速度真的有點慢，SS是做得優勝，……太多太多不再說下去，只是藉貴刊希望告訴各讀者一個很忠實的意見，就先買SEGA SATURN是對的，如果財政許可的情況下，再買PLAYSTATION，但每當買PS GAMES時，真的是要很小心，事關一買錯就損失慘重(銀紙)，最好多看遊戲雜誌，及多問機友意見，這樣做是很正路的做法，有一件事是我們緊記的，千萬不要被那些超強的播片或動畫騙過，我們是打機，不是看電影，睇得唔打得，又有什麼作用呢？最後，祝貴在遊戲雜誌業中銷量第一，傲視同群！！！

維也納讀者ADAM上

(教主按：很高興能夠有住得這麼遠的讀者寄信來交談，證明只要有好GAME的話，各機迷的距離便會拉得更加近；ADAM，本教主實在非常羨慕你可以在既優美又充滿藝術氣息的城市居住，因為一直以來，維也納都是本教主夢寐以求的理想居所；為此，若ADAM會再來信，希望可以寄一些當地的照片過來給大家分享)

N64皇座之謎？

編輯先生：

本人在細閱其他讀者的精采之文章後，心中不禁湧出千言萬語，正希望藉此機會與大家分享。

「N64能否登上皇座？」若這是短期題目，我會毫不考慮答「不能」。其實若大家有點認識的話，相信知道此機兩大「特點」：採精英制及仍使用ROM盒帶（將來她用什麼磁碟機是將來的事，君不見任天堂曾發展超任CD-ROM，結果……）

特點？我認為只是缺點，甚至是敗北之處。

先説「精英制」？我不知道「精英」是有何界定，只知道我不能容許N64一年只得三四十隻遊戲。否則我不需隔兩星期往好景、黃金看看有什麼「好東西」也不用購買每期的N64雜誌。

「今期介紹《MARIO 64》？」「什麼？下期又是介紹《MARIO 64》？」

香港人不同日本人，玩機心態早被什麼博士7、8、9代，什麼金、銀、銅碟薰陶。我們的心態是：選擇多隻遊戲為樂，同一時間「打爆」多隻遊戲為榮。「完成」了一隻遊戲，不要緊，到樓下XX店抄個另外的：「什麼！《街霸ZERO 2》、《侍魂RPG》、《TOBAL NO.1》出了銀碟，你幫我全部買回來！」

香港人是無耐性等待下一個遊戲的，何謂「精英」？是否做得畫面靚、音樂佳就是好遊戲？若任天堂今個月出三隻「精英」遊戲，它們是：《XX棒球》、《XX最強鬥獸棋》、《KOF'95》，你會不會花錢購買？（用《KOF'95》做例是因為PS、SS、NEO GEO一早推出，加上大家早已沉迷《KOF'96》了）

其實任天堂不需親自「淘汰」劣GAME。當它推出市場時，必受「心水清」的遊戲迷摒棄。但至少，我們會因某機種多GAME而想：「有那麼多遊戲，有信此機不會被淘汰呀！」

為什麼超任勝過16-BIT世嘉，就是因為多GAMES（誰敢説世嘉無能力做好GAME。）為什麼沒有多少人只買PC-FX回家，也是因為少GAMES。

不要説N64機能強了！我相信任天堂自己也未能掌握本身機種的特性，否則她不會推出超任時只有4M《孖寶 4》、《F-ZERO》而沒有一早推出32M《火炎紋章》、《金剛王國2》……

雅達利早曾推出64BIT的JAGUAR，結果……我連機様款式也未見過！（64BIT又如何！）

任天堂推出盒帶來一個字——貴。當然若PS、SS……只有出盒帶便無話可説，但在一片平價SOFTWARE（不計翻版）情況下，賣盒帶是不智之舉。（NEO GEO一早推出CD祝是明智做法，雖然其前景好……）

盒帶LOAD遊戲當然快，但大家不要忘記CD價錢平而容量大。你寧願平幾佰元便買到遊戲或是希望連區區十多分鐘（指所有LOAD碟時間加起來）也要不浪費？選後者的話，我又再問：「你搭巴士是否走到站一定有車到？你試過一個人發白日夢嗎？試過？為什麼你有時間發夢？」

香港人未致於連等待LOAD碟也沒有，但銀包只得十元八塊就很多了。

N64機迷當然希望其遊戲的容量不斷多，但想到價錢也一樣多時，便會有矛盾之感。而且不要妄想有動畫看，否則容量至少過百M同時，大家不能否定香港有不少有錢之仕、清高之徒或家中的PS燒了的無辜朋友大聲高呼，不要買翻版！

但其情況仍然，不是，是必然一様的繼續傳宗接代。不説N64，PS和SS在港爭鬥的情況，戰果早現人。難道機迷愛玩《鬥神傳》而非《VIRTUAL FIGHTER》？難道因家中電器都是SONY，所以買遊戲機也是SONY機。若是如此，難道用開樂聲牌買便部PANASONIC的3DO？（3DO曾勝過PIONEER的LASER ACTIVE，也是因為翻版「助長」及遊戲多）

「N64能否重登皇座？」若是長期題目，我會答：「可以！」但要附加條件，不能缺一：

1.N64連一隻GAME只售$1000元

2.ENIX宣佈出《DQ VII》要今年12月比《FF VII》早出一日

3.CAPCOM，KONAMI，眼鏡廠，HUDSON，SNK，TAKARA……宣佈不出SS、PS GAMES

4.NAMCO和SEGA斷絕商業關係

5.SQUARE SOFT推出N64版《FF VII》，價錢特平，而且答應為N64出20個GAMES（每年），SONY方面……「求其」出些《聖劍》第一集、《SAGA》第一集、《FINAL FANTASTY》的4M超任版……

6.XX推出N64博士、醫生、司機等磁碟機，抄碟（連碟）只需每隻$5，還要用EXTRA DENSITY碟。難道要我拿著20隻H.D.碟去抄？

（PS若上述條件成真，請不要找我，我還想發夢！）

讀者集智

以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關。

特別報告：

由於今期稿擠的關係，故此「無責任讀者評壇」被迫暫停一期。

無責任讀者擂台 下回預告：

32期——「大預想！《心跳回憶 2》會係點？」

（截止日期：9月5日）

33期——「論盡96年內最期待，最想玩的新遊戲」

（截止日期：9月19日）


GAME
書
廊
BY：珊珊
BY：朗吾
See you next Fighting Vipers Okay?
Slash
PICKY
QG & Rei
BY：本物之QC

電視游戲信箱

各位好，東京在八月廿二日至八月廿四日所舉辦的「TOKYO GAME SHOW」，可算是GAME界近來最重要的展覽，其中經常不露面的「SQUARE」及「ENIX」都以最新的作品示人，可謂真的是熱鬧非常了。可惜的是，任天堂並沒有參展，他們的「N64」新作又要和大眾緣慳一面了，希望他們11月的在「E3」會參展吧。

用SS來錄MD

WATER DARGON大人：

本人有些問題請教希望不會變成垃圾筒的午餐：

1.SS是否沒有OUTPUT的？為何P.S.有而S.S.沒有（我是用來錄MD）。

2.SS的《炸彈人》是否需要一個「一開十」的分插器？

3.SS（灰機）可以插VICTOR出品的VERSION 2.0第二代MOVIE CARD嗎？

4.如可以的話，看翻版VCD對主機（SS）OR MOVIE CARD有負面影響嗎？

5.現在買MOVIE CARD，WATER DARGON認為值嗎？因聽聞日本已發明另一款了。

6.SNK是否已成功究8M ROM帶嗎？8M可否造出GAME內所有的背境嗎？

7.如果不用CPU，可否造出多邊形效果？若不能，又為何呢？

8.2粒32 BIT的CPU可否贏64 BIT？

9.為何有「爆山」的情況？是否格數不夠OR PROGRAMMER不夠勤力？

10.請問WATER DRAGON認為用29吋「火箭炮」二代S-VIDEO輸入與R.G.B.輸入但用電腦螢幕比較，二者之畫面比較如何？

11.是否業務版中SEGA的ST-V中能造到的畫面，SS一樣的造到？

12.ST-V與MODEL 2比較又如何？

13.CD是否無限容量？而ROM盒的最大容量是多少M？

希望WATER DRAGON能為我解答所有疑難？？

祝貴刊越賣越多

大人逢GAME必爆

XYZ神祕人：牙羽獠

XYZ神祕人，牙羽獠：

1.當然不是啦，SS的AV OUTPUT便可以給你錄CD，但若要數碼輸出就沒有了，連PS也沒有。

2.不是，只要用兩個「一開六」分插便行。

3.可以，在下便是用此組合。

4.理論上是有傷害的，但只是對SS的鐳射頭而言，MOVIE CARD應該是沒有問題的。

5.所謂另一款，其實只是不同的牌子罷了，放心買吧。

6.不是，SNK將會用「8M RAM」帶作移植用。

7.可以，但當然不及專用的輔助處理器好啦！

8.答案並不是這麼簡單，理論上是不能的，但你有沒有見過由雅達利所出的64 BIT主機JAGUAR。

9.是全因為機能所限，並不能一次過計算這麼多的多邊型。

10.這是全完兩種不同的電視和監察器，電腦MON當然是比較精細，但完全沒有立體感，只象一幅牆紙；普通電視則沒有那麼精細，但又比較自然。

11.不錯ST-V版的遊戲絕對是完全移植，而且可能會更好。

12.ST-V最多只能達到MODEL 1的級別。

13.CD最多是650M BYTE；但ROM帶則並沒有太大的限制。

SQUARE和ENIX邊間較好？

編輯先生：

你好！編輯先生！本人第一次寫信來的，希望你能回答我的問題。

1.在下現仍是超任玩家，準備買次世代機，但又苦於不知買那部好，在下是一個百份百的RPG迷＋SQUARE FANS和百份二的動作白痴，本來PS是我最想買的，但N64和3DO M2等高性能的遊戲機的登場，很擔心SQUARE會跳槽，WATER DRAGON先生，以你的專業眼光，你認為SQUARE會跳槽嗎？如果真的，那部機最有可能呢？

2.若以開發出來的遊戲和本身公司的聲望比較，SQUARE和ENIX那個較好呢？

3.香港哪裡有SQUARE遊戲的音樂CD、電話卡套裝、海報買？（在下是住在屯門區的，能否介紹些比較近的？）

4.為其麼任天堂身為遊戲界的大哥大，竟然會出磁碟機，豈不是公然鼓勵翻版？會有遊戲生產商支持嗎？

5.你認為《F.F. VII》出時，會否在GAME評取得完美5分？

6.以WATER DRAGON的專業眼光，N64會否登上皇座？

要麻煩你真對不起，希望「GAME PLAYERS」期期賣斷市！

寶物獵人RED上

寶物獵人RED：

1.如果SQUARE會跳糟的話，相信最有可能的就是N64。

2.這個很難說，SQUARE會著重於系統，而ENIX卻會著重於故事；SQUARE較多產，故知名度較高。

3.老實說，通常都會在旺角一帶比較多。

4.不知你是說SFC或是N64，若是前者則不是由任天堂所出的，而後者則只是在草擬的階段。

5.這個更難講，因每位編輯心目中喜好都不同。

6.N64要完全地打低PS或SS已是不可能的事，相信將會三分天下的局面。

WATER DRAGON好「串」！

WATER DRAGON：

哈囉！我購買貴刊已有23期之多了，對水龍先生的覆信也有留意，我覺得你的回答有時很有趣，又或者很『串』，但我真的十分欣賞望你會繼續不厭其煩地為我們解答問題，造福人群！

這篇東洋文是我在SS的日文雜誌「SATURN F × N」上看到的，內容是「ENIX」及「SQUARE」參入SS有關的，但我又不明白她們是加入與否？所以希望你看得懂並解析一下ENIX和SQUARE在SS上的動向，THANK YOU！（影印較差，望勿見怪）

祝不勞而獲

（PLEASE REPLY AS QUICKLY AS POSIBLE）

NIGHTS字

NIGHTS：

閣下所說的「串」其實只是

WATER DRAGON和各位讀者開玩笑，不致只是你問我答那麼簡單，若有得罪之處，請多多包涵。

至於閣下寄來的文章，大意是SQUARE和ENIX並未表明會加入SS（很失望吧！），只是有很多幕後開發GAME的製作公司開始出名和開始自行發行遊戲（如CLIMAX），為此大家應該多加留意其他公司的作品。

SS沒有《BIO HAZARD》

編輯先生：

你好本人最近買了一部N64，有一些問題問你，希望你可以答。

1.為何貴刊沒有介紹N64的GAME？

2.SS版《KOF 96》會不會使用盒帶？

3.SQUARE會否加入SS？如果會有沒有可能出《太空戰士7》？

4.SS版《SF ZERO 2》最早可以何時出？

5.N64的磁碟機可不可以在今年面世？

6.SS有沒有出《BIO HAZARD》？

7.《RB餓狼》移植到SS，你看好不好？

祝遊戲做到全港第一

SS迷上

SS迷：

1.因版權問題，本刊沒有介紹任天堂所出的遊戲；而另外的將棋遊戲，由於港人口味問題亦沒有介紹；至於其他的遊戲則正在洽商中。

2.是會用8M RAM卡帶作輔助處理的。

3.還未有這樣的消息。

4.大約在9月14日出。

5.相信不大可能。

6.沒有。

7.WATER DRAGON相當喜歡這遊戲。

8.加上RAM咭後應該不太差吧？

邪惡的讀者

WATER DRAGON：

本人是GP的長期讀者，對貴刊極欣賞，更覺得貴刊是全港最好的GAME書，雖然仍有需改進之處，但我仍會支持，直至永遠……

以下有數條問題，希望WATER DRAGON先生為我解答，小弟必定結草為報，以身相……

1.SS版《FV》是否一秒六十格？能否重現爆甲效果？

2.《SOMIC X-TREME》和《DAYTONA CHAMPION CIRCUIT EDITION》（好像是此名呢）是否會推出日版？

3.SEGA在本年3月29日的發表會上曾準備宣佈一隻「對抗《FF VII》用超大作RPG」，後來卻無聲氣，到底GAME是甚麼？（該不會是皇家騎士團吧）

4.N64一秒能處理多少個多邊形？有報導說一秒十萬個，如果是真的話，移植《RAVE RACER》是否會爆（山）到七彩？

5.SS將推出的外置WORKING RAM CARD是否可對應不同遊戲？（不像KOF'95般只可專用）

6.SEGA會把新OS和曲面技術提供給第三廠商嗎？

7.《EO》、《LUNAR》和《SAKURA大戰》的動畫會對應MOVIE CARD嗎？

8.SEGA有可能推出和MODEL 3或M2同等性能的加強硬件嗎？

FALCOM有沒有加入次世代機種？

9.《格鬥三人組》、《SHINING FORCE》和《ECCO THE DOLPHIN》會出SS版嗎？

10.SATURN一秒可處理二十萬個POLYGON嗎？能否比目前更進步？

11.GAME ART、CLIMAX、TRESURE和SONIC有新動向嗎？

最後祝WATER DRAGON荷包常滿，早日找到個好歸宿（成家立室），並祝GP成為全銀河系最強之書！

讀者吉村春代上（個名好邪惡哩？）

吉村春代：

1.是的，爆甲效果亦會重現。

2.相信一定會。

3.可惜，到現在還未公佈。

4.若是一秒一佰萬個多邊形。

5.你的想法很正確。

6.當然會，否則SS的GAME又怎會進步。

7.全部不會。

8.當然會，這只是時間上的問題而矣。

9.暫時並沒有。

10.希望會出吧，但現時並未有這樣的消息。

11.可以，要再進一步就要在程式上下功夫或是君輔助配件。

12.GAME ART將會出一個未定名的RPG，而CLIMAX則出《DARK SAVIOR》，TRESURE和SONIC則未有新動向公佈。

壞機最好去找代理

編輯先生：

本人是第一次來信，有一些問題，想向你們請教。

1.本人有一部NEO.GEO CD但日前不幸火牛燒咗，請問如果補救有沒有原裝火牛可以購買哪裡有得買？

2.請問那裡有完全未改機的PLAYSTATION買？價錢大約多少？

3.請問編輯認為那幾隻PLAYSTATION GAME好玩，值得購買，請推薦幾隻給本人。

4.其實請問SATURN抵買還是PLAYSTATION？

希望WATER DRAGON能解決本人問題。

祝：銷量日增，工作順利

讀者八神上

八神：

1.你最好都是拿去代理維修吧！

2.在翻版風氣日盛之下，已是很難找的了，但聽聞即將開業的「遊戲誌尊賣店」會有未改的PLAYSTATION賣。

3.計有《鐵拳2》，《心跳回憶》，《BIO HARZAD》，《KING'S FILED》系列，《ACE COMBAT》等。

4.這個問題應該你自己答。

N64會不會有VCD？

WATER DRAGON：

您好！我是第一次寫信來的，有些問題要向您請教：

1.本人想買N64，但又想買SS，我想知道二者的價錢？（連一隻遊戲）

2.我想知道N64有無有一定的二手市場？

3.SS有什麼射擊遊戲？（對應光射鎗）

4.N64會不會有VCD？

5.N64暫時有什麼遊戲？

6.SS《NiGHTS》的限定版要多少錢？

7.N64會不會出光繳鎗和對應遊戲？

8.PS的《浪客劍心》何時出？

9.請問WATER DRAGON現在期待什麼N64新GAME？（三隻以上）

祝GAME PLAYERS銷量上升！

STEPHEN CAT上

STEPHEN CAT：

1.N64連一隻GAME若是$2300，而SS連一隻GAME則若是$1800左右。

2.由於N64還是推出了不久，故應未有所謂固定的二手市場。

3.有兩隻，但最好的是《VIRTUA COP》。

4.絕對不會了。

5.《超級瑪利奧64》，《模擬飛行64》及《羽生將棋》。

6.約是$500。

7.暫時未有這個傳聞。

8.應該是今年之內。

9.《SHDOW OF EMPIRE》，《實況足球》及《大盜伍右衛門》。

遊戲 跳蚤 市場





讓 SS

誠讓SS《時空探偵DD》$300及《ALONE IN THE DARK II》$180，可議價。
另誠徵SS RPG及A.RPG遊戲，須有攻略本附送(影印本亦可)，價錢由$150至$200，視新舊而定。
上述各項於鐵路沿線交易為佳。
聯絡方法：電90700515，直接通話或留電及口訊，劉先生洽。



聲明

一.來信如不按刊登規則指示將不會受理

二.本刊保留刊登信件的一切權力

三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



PLAYSTATION 主機

PLAYSTATION主機一部，連AV線、連火牛，連2個手制，連GAME有60至70隻，購入不足半年，有九成新。
賣價$2600元正可略減
聯絡方法：有意請於晚上8:00至10:00阿平洽24930085



讓 SATURN GAMES

《少年街霸》、《魔域戰士2》、《龍珠真武鬥傳》、《X-MEN》、《VIRTUA FIGHTER KIDS》共600元，全部九成新，有盒說明書上遊戲可以散賣，價電議。
聯絡方法：上午8時至晚上10時電：24569195陳海燃



讓 SATURN GAMES

本人誠讓彩京《1945》$260，九成新，《街霸電映版》$90，《飛龍 II》$200，價錢可略減。
聯絡方法：27031810楊子立洽

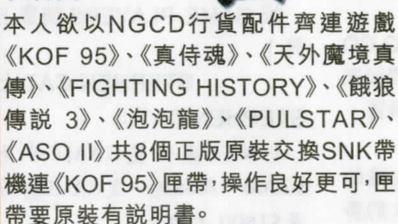




讓 SATURN GAME

《1945》$300可用《心跳》、《培育足球會》交換；《KOF.95》$280可用《NiGHTS》、《真・女神轉生》交換；《魔域戰士2》200可用《慶應遊擊隊》、《高達》交換；《CLOCK WORK下卷》70可用《GAME WARE》交換，全有說明書。
另徵聖肌魔2的海報$40~50左右，及完裝日本聖肌魔紅白機遊戲$60~70，必須有盒及說明書。
聯絡方法：晚六-十一時電24486328留電必覆





交換

本人欲以NGCD行貨配件齊連遊戲《KOF 95》、《真侍魂》、《天外魔境真傳》、《FIGHTING HISTORY》、《餓狼傳說 3》、《泡泡龍》、《PULSTAR》、《ASO II》共8個正版原裝交換SNK帶機連《KOF 95》匣帶，操作良好更可，匣帶要原裝有說明書。
聯絡方法：工作時間電94938568廖漢忠洽



讓 I-GLASS 眼鏡

誠讓I-GLASS眼鏡電視全套九成新，極少用，價$2500有說明書。VIDEO PARTNER，價$300。無線手掣兩個連接收器，合SS，價$150。
聯絡方法：72248495(張先生)留電必覆



讓 SATURN 主機

本人誠讓SATURN主機一部連VCD卡一張，連5隻GAME，《拳皇 95》、《VIRTUAL FIGHTER 2》、《SF ZERO》、《誕生 S》、《空想科學世界》，單手掣、變壓牛、AV線有盒(白機)價3300元。另讓VIRTUAL BOY連一隻GAME、火牛轉換器有盒GAME《紅色警報》。全部完整500元。VIRTUAL BOY連SATURN3600元，略減(最好沙田交易)
聯絡方法：72008774
(註明買乜留電留名)



誠讓 SATURN 遊戲

《陸上十種競技》，《SEGA RALLY》，《F-1》，《V GOAL 96》，《HATTRICK HERO》，《LAYERSECTION》，《龍珠》，《海底大戰爭》，《新忍傳》，《DEADELUC》，《熱血新子》，《VICTORY GOAL》以上遊戲100-150，聯絡方法CALL77078233。

讓藍盒 PS 主機

讓藍盒PS主機，原裝配件齊全，KO記憶大手制，記憶卡，原《街霸 ZERO》、《拳王 95》、《METAL JACKET》，另21隻GAME。全部有盒只玩數月，$3800，不二價，不散賣。
聯絡方法：下午3:00至7:00 電：27118733(星期六、日除外)
請說明買機



讓全新《NiGHTS》

SATURN全新《NiGHTS》限定版套裝,只得3套,每套$650,先到先得。
聯絡方法:每日二時至八時
電27792671



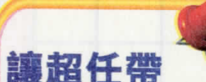
誠讓 PS 主機

誠讓PS主機連兩個手掣,記憶咭一張及S-VIDEO線一條,原裝遊戲一隻,另二十隻遊戲,以上全部九成新,價$2300。
註:以上全部可試機。
聯絡方法:72217158留言
買遊機,電話及姓名,必覆



讓 3DO 主機

讓3DO主機連30隻遊戲及一個原裝手掣和一個大手掣,遊戲由1級至3級都有全部八成新。價$1,200
聯絡方法:上午9:30至18:30電23895222如本人不在
請電71128038 CALL 892



讓超任帶

讓超任帶:《STAR FOX》$70,《SD高達GX》$300,《SD高G NEXT》$550,《GX》可用《魔裝》交換,不夠可補錢,全部原裝有料。狂龍大手掣$40,密碼寶$120。讓PS碟:《心跳回憶》$250,《心跳私人珍藏集》$200及大量PS碟。另徵PS記憶卡$100,SS《拳皇 95》$200,PS遊戲鯊魚$200。及另讓《龍珠》、《美少女戰士》、《幽遊》、YES還有很多真閃咭零號龍珠閃都不足是假貨每張$5-10。(讓可減、徵可加)
聯絡方法:永遠上午十時至下午六時電23448298 OR 27634535
阿謙或阿和洽





平讓 SS GAMES

《疾風魔法大作戰》$170;《街霸ZERO》$160;《GUNBIRD》$160;《VAMPIRE HUNTER》$100;《男兒當入樽$130》;VGOAL96$220;X-MEN$180;KOF96$220;DARIUS外傳$100,VIRTUAL PHOTO STUDIO$220;麻雀天堂$110另讓三洋3DO全套牛掣、火牛、遊戲12隻,大手掣價$1,000。
聯絡方法:晚7:00-11:00劉洽電25607501如不在留電及口訊必覆

誠讓 PS 一部

誠讓PS一部,連手掣、火牛、記憶卡、有盒與說明書,九成半新買了五個月,有單。另送遊戲;原裝宇宙大戰《RRR賽車、設計衛門PL IIS、偶像誕生、幻想水滸傳、拳皇95、少年街霸、鐵拳2、天地吞食、偉大龍珠傳說、足球小將J、鬼屋、還有18隻勁GAME》售3000元,不議價。
另讓漫畫:《賭聖、街頭霸王》全套270,飄流教室(1-11)250、鬥球小子(1-18)300、另有大量薄、厚裝漫畫,歡迎查詢。
聯絡方法:星期一至星期日(夜7-11時)電26356156陳劍輝洽



出讓 SATURN 遊戲

出讓SATURN遊戲,《GUARDIAN HEROES》$200,《洛克人 X3》$220,《時鐘武士上卷》$100
另出讓NEO GEO CD遊戲,《侍魂 2》$180,《TOP HUNTER》$160,《痛快GANGAN行進曲》$160,以上所有遊戲九成半新。
聯絡方法:CALL76370654
留口訊及電話

誠讓 PS 及 SS 主機連遊戲

誠讓PS及SS主機連遊戲及配件。有盒說明書,八成以上新。價錢視情況而定。屯門區交易。有意者電77230205
留口訊及聯絡方法。



讓舊版 PS 主機

讓舊版PS主機送火牛、AV線、有盒、說明書、保養証,送手掣一個和勁GAME四隻,只買了一個月,保証九成新,保用一年,售$2500元
聯絡方法:23271423偉洽
(最好在5:00PM—12:00PM)



讓 SS GAME

《ROCKMAN X3》$230、《餓狼3》$200、《RAYMAN》$100、《X-MEN》$200、《SF ZERO》$230、《LODE RUNNER》$230、《D之食桌》$100另美版GAME;《SKELETON WARRIOR》$300、《PRIMAL RAGE》$300。另徵《V.GOAL 96》、《月霧幻譚》
聯絡方法:91999026亞樂洽



讓超任天堂遊戲盒帶

本人誠讓超任天堂《ROCKMAN X2》遊戲盒帶(現時市面已絕版),現售650元
有意者可至電:27869907陳生洽
(時間:晚上七時至十時)



讓超任遊戲

SFC遊戲《J.LEAGUE夢幻球場》$300至$400。
聯絡方法:電24667703找程港麟

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」

讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」

讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」

讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場

服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。

服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)

要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一．必須以本表格填寫（影印本亦可）

二．必須填寫真實資料

三．來信必須連同身份証副本乙份

四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）

五．來信請寄：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明<遊戲跳蚤市場>

聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理

二．本刊保留刊登信件的一切權力

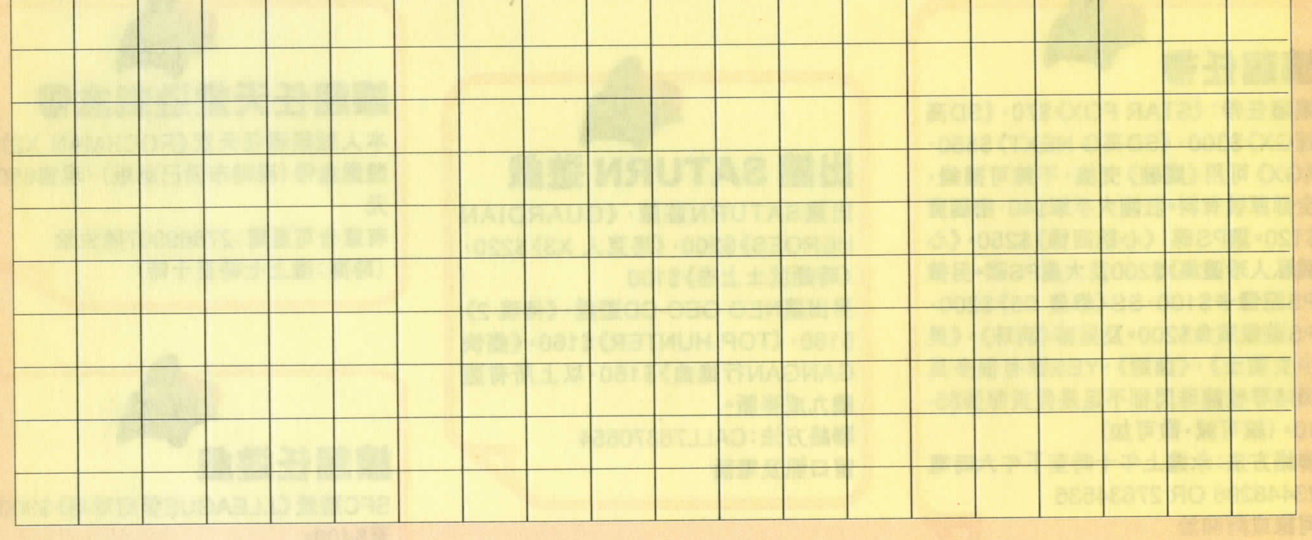
三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　　　身份証號碼：

聯絡電話：　　　　聯絡地址：

誠徵／讓（請刪去不適用者）



聯絡方法：



遊戲小說

POLICENAUTS

編譯：米奇

前文提要：

事件的幕後黑手開始有所行動，他們繼殺死石田淳之後又再想加害莊尼芬等人。為了追捕那個懷疑也是殺死羅莉的黑衣電單車手。他們在公路和線性列車中展開一場驚心動魄的追逐戰後，疑兇在南花園站給截到，可是，狄夫卻不幸的中槍悔職。現在，憤怒的莊尼芬和艾度準備衝入疑兇挾持人質佔據的商店……

CHAPTER 20 炸彈

「砰！」

「臭傢伙給我滾出來！」

「別開槍啊！」

我們一起衝進店裏，隨即準備開火。那是一間專賣名牌「LS」手袋的店子，但見店裏沒有那黑衣人的踪影，只見一個穿金戴銀的肥女人站在店前，一副惶恐的神情。

「那傢伙在哪裏！」

「哇，別開槍啊！」那女人顯然給我們嚇怕了。



「別擔心，我們是BCP啊！妳冷靜點！」艾度説。

「哎……求你們救救我！」當她知道我們是警察之後，終於鬆弛下來。不過，這即是説，那個黑衣人已不在店裏。

「那個傢伙往哪裏跑了？」

「小心啊，那傢伙可能還躲藏這裏……」艾度提醒我。他接着又問那個人質：「妳是這裏的店員？」

「不……我只是被那用槍脅持……」這個女人應該就是美妮露所説的人質。

「那男人呢？那男人往哪裏跑了？」

「他從後門……」

「他從後門逃走了嗎？」

「是的。」

「可惡！艾度，我們追吧。」

不過，當我們正想從右邊的後門追出去的時候……

「請等一等啊！」那個女人大叫道。

「怎麼啦？」艾度問。

「我……」

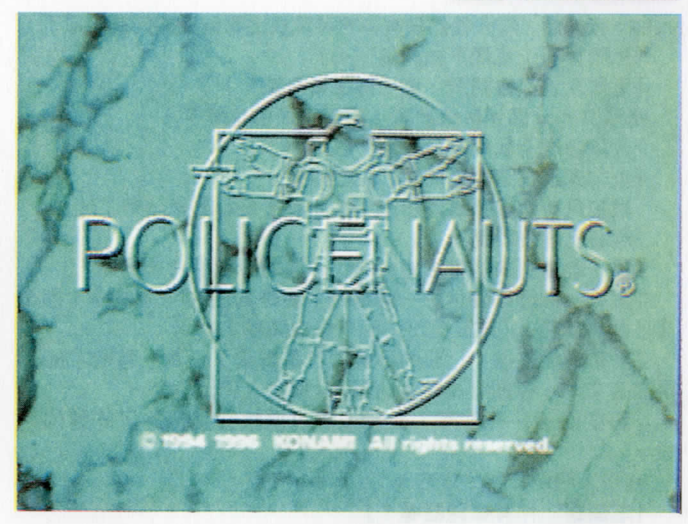
「妳留在這裏吧，已經沒事了。」我安慰那女人。

「好像有甚麼事情發生了哩。太太，發生了甚麼事啦？」艾度的經驗畢竟比我豐富，他看出了那女人有麻煩。

「那個人……在這個店裏裝了炸彈啊！」

「炸彈！？在哪裏？」

「妳説真的嗎？別開玩笑啊！」



「那個人説很快便會爆炸的！」

「要是真的話便不得了。」

這真是大件事！因為這裏是殖民衛星，一個地球上普通恐怖分子所用的汽車炸彈，就足以給這衛星炸出一個洞，對整個衛星造成嚴重影響。

「他把那個炸彈放了在我的LS手袋裏，並丟在這間店裏！」

「他想拖延時間啊！」艾度對着滿店子的LS手袋説。

「是哪一個手袋啊？」

「我好怕，所以沒有看到啊……所以我也不知道。這裏有那麼多……不過，那個人説一觸那個炸彈便會爆炸的！」

「妳怎搞的？那是妳的手袋嘛，不是一看就知道的嗎？」我開始光火了。

「那是我才剛買下的手袋，所以沒有信心找得到啊！」

「那就麻煩了，這是LS的專門店，就是把這裏的手袋逐一搜查一遍的，無論如何也趕不及的啊。」

我實在無計可施。竟然發生這樣的事情，難道我們就這樣等死？

「太太，請你冷一點回想一下好嗎？」

「我不是説過了嗎？我不知道啊。」

「妳真的不知道是哪一個？」艾度問。

「你不要那樣説嘛……」

「可惡！」

艾度指了指就近的手袋給那女人看，企圖勾起她的記憶。

「太太，是這個手袋嗎？」

「我沒有看到啊……」

「那是妳自己的手袋吧？」

「我真的不知道啊！這裏每一個袋也跟我那個很相似的。」那個女人給嚇得快要哭出來。

「好了，我逐個指給妳看，妳看看認不認得？來，是這個嗎？」

「放過我吧，我真的沒有信心啊！我剛才不是説過的嗎，那手衣是我剛剛買下的啊。」

我們對這事都束手無策。

「怎麼辦好呢？」艾度問我。

「那傢伙，一定會趁這段時間逃走。」

「可惡！那傢伙一下子竟然想出這麼個辦法來拖延時間。」

雖然我們一再嘗試令那女人記起哪個是她的手袋，可是那個女



人卻一味搖頭，看來我們只有再想辦法找出哪個手袋裝有炸彈了。

「怎麼辦啊？這樣下去的話……」

「殖民衛星便會開洞，這一區便會全滅。」

那個女人一聽到我這麼說，便嚇得面色也變了。

「你說甚麼？我的家是在這一區的啊！」

「我的家也在這附近的啊。」艾度說。

「現在只有叫爆彈處理組來，把所有手袋都調查一遍了。」

「現在已經沒時間了。」

「那一定會有其他辦法的。裝了炸彈的手袋就只有一個。」

「太太，妳好好聽着——妳那個手袋是真正的LS手袋嗎？即是說並非仿製品。」艾度提出一個奇怪的問題。

「你真是太無禮了，我的手袋當然是真貨了！我上星期才在LS總店買來的，連鑑定書也有的啊。」那女人正色地說。

「那就好了。莊尼芬，我們或許可以找到那個裝了炸彈的手袋。」

我不太明白艾度的意思。

「怎麼辦？你有探測器嗎？」

「這間店子是在BEYOND裏有名的冒牌LS產品專門店。」

「吓？這些都是冒牌貨？」那女人說。

「由於仿製的技術很高，所有據說有很多地球來的遊客都搞不清楚而買了的。我們也經常收到投的啊。」

「是嗎。即是說只要分辨出真貨和仿製品便行了。那艾度，你知道哪個真貨嗎？」

「我也不知道，我又不是鑑定師。而且，製造編號也是刻了在手袋的內側的，從外面是看不見的。」

「那太太，妳呢？妳知不知道哪些是冒牌貨？」

「我也不知道啊，那手袋我才剛剛買的，也沒有甚麼記認。我又不會很細心地看的……」

「這裏的店員呢？」

「我們衝進這店的時候，她們都給嚇得從後門逃跑了。」

「唉，警民關係真差啊。」

「哎，那即無望了……不，等等啊。所謂LS的手袋，應該只有一種款式的，對嗎？」我問。

「是啊。LS手袋的款式在全宇宙中也只得一種，每年只有一款就是它們的導賣點。潮流過去的把就會拋棄舊有的手袋形狀，換上新的款式。」

「那即是說，假如如果這裏有另一個真的手袋的話，就可以從這裏找到那個裝了炸彈的手袋了，對嗎？」

「嗯，因為這裏的全都是冒牌貨嘛。那就可以不接觸那些手袋而知道是哪個手袋了。」

「正是如此。不過，這裏一定要有個真的LS手袋才行。」

「那，哪裏有啊？」

「艾度，昨天我到你家吃飯時，安娜不是有一個的嗎？就是你買給她作生日禮物的……」

「唔……」

「那就立即聯絡安娜，叫她拿那個手袋來吧。艾度你的家不是就在這附近的嗎？」

「話是這麼說的，不過……」

「怎麼啦？還有其他好辦法嗎？」

「我不想那樣。她現在正在上課……」

「現在是緊急事態啊！還說甚麼上課不上課？」

「話是這麼說的……」艾度的神色顯然有點古怪，我開始光火了。

「艾度，這裏爆炸的話，連你的家也會受波及的啊！快點吧！！」

「唔……不過……」

「艾度！快去聯絡！那手袋用完之後我自然會還給你！」

「我明白了！」艾度好像下定決心似的，可是他卻沒有去打電話，反而把我拉到店的一角去。

「怎麼啦？」

「那個手袋……不行的啊……」他俏俏在我耳邊說。

「你說甚麼啊？」

「你別對我的女兒說啊……以我那份微薄的人工，要買真的LS手袋是不可能的，所以……」

「艾度，你……？」

「那個手袋……是在這間店買的……」

我真的不知說甚麼才好。

「對不起啊，莊尼芬。」

「好過分啊！因為你無聊裝闊少，我們可能就這樣死了啊。明知那是冒牌貨也去買也是一種罪行啊！」

「對不起……」

「現在怎麼辦啊？沒時間了！」

我真的給艾度氣死我了。

「不要緊的。」

這時，一直在一旁的美妮露開口。



「美妮露……？」

美妮露手上，不知何時多了個LS手袋。但她的神情卻一片黯淡。

「這個，是真的LS手袋啊。」

「美妮露，怎麼妳會……？」

「狄夫送給我的……他叫我要像個女人……我覺得這個手袋不襯我，所以便一直放了在車上。」

「美妮露，多謝妳啊。」我說。

「要說多謝的話，就對狄夫說吧……」

看見美妮露的神情，我也不一陣心痛，不過，現在不是說這些話的時候。

「艾度，趕快吧！」

「好的，我們去找出哪個手袋裏放了炸彈吧。」

我們讓美妮露和那個女人離開店子之後，便開始準備比較每一個手袋的模樣。店裏總有放了21個手袋在陳列架上，不過老實說，有些一看就知道那是冒牌貨。

「只要我們取去冒牌貨，留下裝有炸彈的那個袋，第一部工作便完成，對嗎？」我說。

「說得對，不過，要是動了那個真貨的話……」

「轟——！」

「說得對。」

艾度畢竟年紀大了，所以找炸彈的工作由我來負責。

「我的命就交到你的手裏了。」

「艾度，我搞錯了的話你也不要怨恨我啊。」

「怨恨你？假如你一個弄錯了的話，我們都要這個世界告別啊。」

「我就是介意那個。到了那個世界的話我不太想被你纏住啊。」

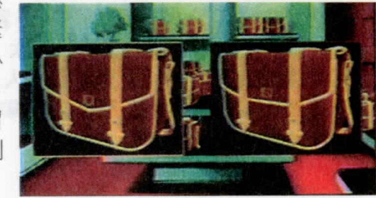
「那麼你去地獄吧，我就要上天堂！」

「我下地獄的話，你以為你可以上天堂去嗎？」

「唔……即是說我們生死與共嗎？」

「就是那樣啊。好了。我們開始吧……」

雖然我們的嘴巴滿輕鬆的，但實際上我們都很緊張。我們一個又一個地細心比較，把冒牌貨小心除去看見樣子相似的，就暫時留下來，最後，飾櫃上就只剩下一個手袋。





「現在就只剩下一個手袋了，那就是放了炸彈的手袋了吧。」不知何時，我們額上都冒出冷汗。

「我們花了很多時間哩，快準備炸彈處理工作吧。」

處理炸彈的第一步就是要將裝了炸彈的手袋解體。不過，我艾度也不是拆彈專家，所以我們不好去料理它。

「還是等炸彈處理組到來吧。這不是我們行外人去踫的。」

「剛才說沒有時間的人是誰呢？」

「話雖然是這麼說，不過……」艾度比以前變得膽小了。

「不行啊！」美妮露突然走進來說。

「美妮露？怎麼啦？妳也去避一避吧！」艾度說。

「支援、AP和炸彈處理組，誰也不肯來啊。」美妮露說。

「誰也不肯來？這是甚麼一回事啊？」

「看來我們都被拋棄了，連跟BCP也聯絡不上啊。而且，這個範圍經已被封鎖了啊。」

這真太豈有此理了，這還算是警察嗎？不過，現在不是動氣的時候，當前急務就是處理這個炸彈。

「艾度，我記得你在跟我拍檔之前，好像是在炸彈處理組的，對嗎？」

「別提那個了，那已是30年前的事了，現在的我是不可能的。」

「刑事長，我們現在只有幹下去了。」美妮露說。「那傢伙打算把這裏炸去啊。再等下去的話也不會有人來的了，這分明是個陷阱啊！」

「艾度，能夠拯救這這個區的就只有你一個了！」

「我明白了！……我明白了。」艾度終於下定決心。「不過，我已經老了，眼睛不好，莊尼芬，就由我來給你指示，你來把炸彈解體吧。」

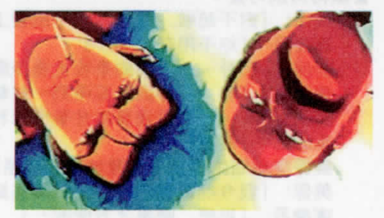
「好的。美妮露，請妳去把剩下的市民帶去避難吧，另外還要隔離這店子。」

「我明白了。你們真是男子漢啊。」

「那句話留待得救之後再說吧。」我說。

艾度從警車上取來工具箱，我們開始着手炸彈解體的工作。

「好了，工具齊備了。」我開始緊張起來，砌模型的話我很在行，我在舊洛杉磯城的辦公室裏也造了一個BEYOND的模型。不過，拆炸彈可是一回事。



「開始了嗎，艾度？」

「首先把手袋切開，讓炸彈外露出來。我想那傢伙應該不太夠時間裝好陷阱才逃走，所以我們不用考慮手袋本身給裝了機關了吧。」

「那就打開那手袋吧。」

「等一等！裏面可能開動了震動感應器的，所以雖麻煩一點，還是小心地用雷射刀把手袋的上部割去吧。」

「明白了，就照教官所說的話去做吧。」

「為了防止手袋本身有甚麼閃失，先用冷卻劑冷卻那手袋吧。」我在手袋上噴上了冷卻劑。

「接着就是光感應器了。它裏面可能裝上了對白光有反應的光感應器，我們先把店裏的燈光關掉吧。」

於是我便把燈光轉為紅外線燈。

「好了，現在就把手袋切斷吧。」我小心翼翼的把手袋切開。

「艾度，經已切開了，我要打開手袋了。」

「OK，但你要小心點啊！」

一打開手袋，就見到那個炸彈，看樣子那個炸彈頗為精密。

「噓，好高興跟你見面啊！」我跟那炸彈說。

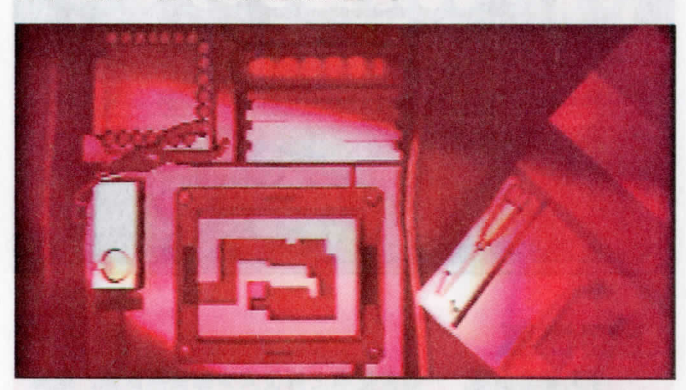
「莊尼芬，你看！好危險啊！左邊圓的就是光感應器。」

「以後跟女人上床的時候還是關掉電燈好了。」

「現在不是開玩笑的時候啊！這傢伙比想像中更不好對付啊，造它出來的一定是個專家，我開始怕了……好想走啊。」

「你見過這種炸彈了嗎？」

「見過。這是在軍隊和BCP的對恐怖分子炸彈解體教本上也有記載的最新型號。跟昨天維活拿着的那個炸彈屬同一類型，裏面裝有力學、光學、化學等幾種起爆裝置。」



「那就最好了，失敗了的話也有多幾個藉口嘛。」

「現在只有一個一個順序的去拆了。」

「首先要怎麼做？先去辦告解嗎？」

「那又怎夠啊！現在先把左邊光感應器的兩條電線剪斷。除非完全切斷了，否則別去踫其他裝置啊。怎樣？你做得到嗎？」

「做不到也好還是要做吧。」

「好了，小心的做吧。」

我拿起鉗子，很輕易就剪斷那兩條電線，把光感器截斷。我們開着電燈，再處理另一個感應器。

「噓……」我不禁鬆一口氣。

「你沒事吧？」

「呀……還生存啦……」

「剛才的只是前菜而已，好好做吧。」

「這只是前菜嗎……那前菜之後又甚麼？」

「接着就是打開蓋着起爆裝置的鐵片。不過在此之前，先要除去在那鐵片上的震動感應器。」

「這就是傳聞中的震動感應器嗎……」



未完待續





野野村醫院的人們

TEXT：J.J



上回提要

今天真是倒霉，一起身便遇上那位大少爺偵探西條，他竟然將我看成是那種可以用錢收買的人……我當然沒有那麼多時間陪他玩，因為還有很多事情是等着我去辦的。就在我離開房間時，我遇上了一名叫加奈的女孩子，由於桃子突然從輪椅上跌倒了，所以我便跟加奈來到了桃子的房間，將桃子她搬到床上，並一番好意地幫她除去上衣，但美保卻在這時出現……

美保：「喂、喂！！你在幹甚麼了！！」
琢磨呂：「我在照料病人囉。」



突然從背後傳來的聲音令我嚇了一跳，但我馬上便以冷靜的聲音回答了她。
美保：「你脱掉她的上衣，還在説甚麼了！！」
美保推開了我，將桃子裸露出來的上半身遮住，而桃子亦在這時醒來了。
桃子：「唔……」
加奈：「呃、她醒來了！！」
桃子：「我……」
美保：「放、放心……這個變態佬甚麼也沒有做過。」
琢磨呂：「喂、哪個是變態佬了。」
桃子：「我發了一個很可怕的夢……」
美保：「桃子她……説話了。」
琢磨呂：「答我的問題呀，哪個是變態佬呀？」
加奈：「護士小姐，她平常也會和我説話的啊。」
看來沒有人打算回答我的問題。我甚至可以説是被無視了。
桃子：「我感到有人很溫柔地握着我的手……難道那會是我的白馬王子？」
美保：「喂、偵探，你握着她的手……是想她幫你握着甚麼地方嗎！？」
實在是説得太過份了。我根本就不是那種會亂來的人。
桃子：「偵探先生……是我的白馬王子嗎？」
桃子她一直在瞪着我。
美保：「哈哈！！這傢伙並非白馬王子，只是個普通偵探吧。」
桃子：「……」
琢磨呂：「不是普通偵探，是位天才偵探。」

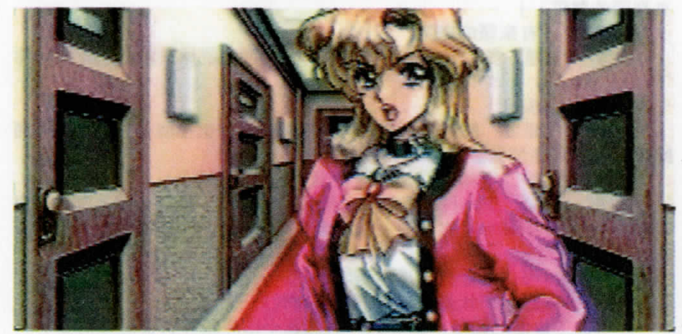
美保：「喂喂、連在這種女孩子面前也要自我主張一番嗎。」
琢磨呂：「嘿、總之妳回復意識就最好……我也要走了。」
美保：「等、等等啊。」
今次輪到我無視美保的説話、背向着她步出走廊。
琢磨呂：（嘿、估不到會發生這種事。）
美保：「喂、偵探先生。」
琢磨呂：「我已經説過了吧，我沒有想過亂來的呀。」
美保：「不、不是啊……我並非是打算來責罵你的。」



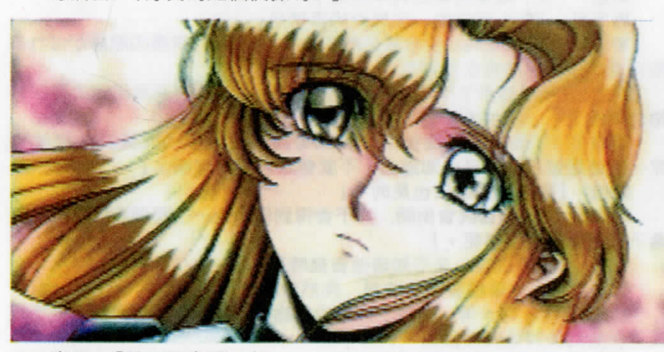
美保露出了相當罕見的微笑。平常不笑的女性，不知為何在笑的時候會顯得特別可愛。
美保：「對不起啦，是你將桃子她搬上床的嗎？」
琢磨呂：「妳不用在意啊。」
美保：「另外……昨晚的事我也要多謝你哩。」
琢磨呂：「嘿、我亦因此而得到一些新情報了。」
美保：「呃……其實我是有些事情想和你説的。」
琢磨呂：「甚麼？」
美保突然四處張望，低聲地和我説話。
美保：「我今晚當夜班……而且那些話不可以在這裏説的。」
琢磨呂：「那麼、哪裏才方便呢？」
美保：「凌晨1時、在2樓的病房裏。」
琢磨呂：「原來如此、是208號房嗎。」
美保：「為、為甚麼你會知道那個病房是空着的！？」
琢磨呂：「嘿嘿、我是個天才偵探嘛。」
美保一臉莫明其妙地望着我，並再次露出了笑容。
美保：「你真是的……」
琢磨呂：「……」
就在美保説到這裏時，她突然轉身望向桃子的病房。
美保：「加奈、我要回去護士中心了。」
琢磨呂：（嘿、我也要幹回自己的本行了。）
浪費時間是很大罪的。我開始走向那個和加奈撞個正着前我想去的地方。
琢磨呂：（……到底……我是想去哪裏的呢？）
● 因為有事想問亞希子而去院長室。（亜希子に聞きたい事があるので、院長室に行こう）
琢磨呂：（對了、我是想去院長室的。）
終於想起這件事的我，乘升降機來到了大堂。當升降機的大門一打開，便突然傳來了一陣人們的談話聲及腳步聲。



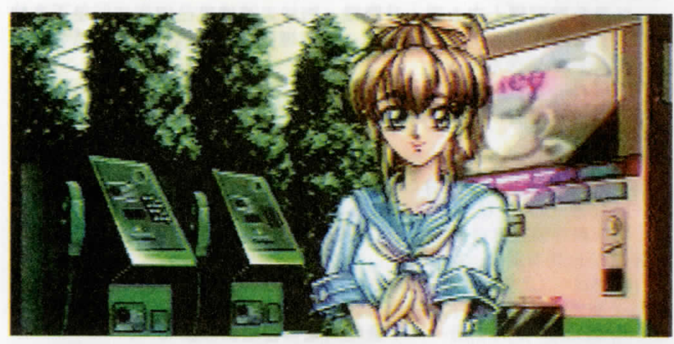
琢磨呂：（仍舊是那麼嘈吵哩。）
我通過了大堂，打開了那寫着「非請勿進」的門。
涼子：「呃……」
琢磨呂：「怎麼了，妳還在醫院裏的嗎？」



涼子：「當、當然了……因為我是院長夫人所聘請了的！！」
琢磨呂：「那個大少爺不是和妳在一起的嗎。」
涼子：「他不是負責這件案件的……所以已經回到事務所了。」
琢磨呂：「啊，原來只是為了和我說話而來的嗎。」
涼子：「……」
就在我不打算再和她說下去，留下她走到院長室門前的時候，涼子她站了在我的面前阻着我。
涼子：「竟然是用錢來收買你……其實我也想不到的。」
琢磨呂：「……」
涼子：「你在聽的嗎？」
琢磨呂：「我在聽的。」
涼子：「那麼、請你說些話吧。」
琢磨呂：「妳自己並沒有想過他會打算用錢來收買我……是這樣嗎？」
涼子：「對、對啊。」
琢磨呂：「那麼妳以為他會打算怎樣來和我說呢？」
涼子：「總、總之……我以為他是會用說話來說服你。」
我瞪着涼子的眼睛、一步一步的接近她。
琢磨呂：「妳真的是個偵探嗎？」



涼子：「甚、甚麼啊。」
琢磨呂：「妳說想說服我對這工作罷手？」
涼子：「……」
琢磨呂：「原來如此，就是如妳所說那樣用電腦來作合理的調查嗎。」
涼子她回避着我的視線，並將我的身體推開了。
涼子：「我、我其實……」
琢磨呂：「我其實……怎麼了？」
涼子：「……」
涼子露出一副可怕的表情，從我旁邊走掉了，但我並沒有理會她，只是先想着自己非幹不可的事情。我進入那條沒有任何人的通道，站着那寫着院長室的門前。
叩、叩、叩。
通道上響遍一陣沉重的聲音。
琢磨呂：（……）
我雖然嘗試過開門，但就如我所想的一樣是鎖上了的。而我手上亦沒有可用來打開這門的鎖匙。
琢磨呂：（哼、算吧……又不是說亞希子不會再來醫院的。）
腦筋靈活的我很快便放棄了和亞希子見面，認真地想着接下來應該幹甚麼。
琢磨呂：（我跟着應該要幹的事情是……）
● 先致電勉造確認警察方面的情報。（勉造に電話をして警察の情報を確認するのが先だ）
於是我離開了那條舖了紅褐色地毯的通道，就這樣通過大堂走向那設有公眾電話的地方。
加奈：「呃──！！」
琢磨呂：「怎麼了，妳不就是那位水手服少女嗎。」
加奈：「我叫加奈呀！！」
加奈那張長滿汗毛的面頰又再紅起來了。
加奈：「不過……叔叔妳很體貼哩。」



琢磨呂：「哼，我是一點也不體貼的。」
加奈：「是你握着桃子的手吧？」
琢磨呂：「我本來就非常喜歡握着年輕女性的手。」
加奈：「哈、叔叔你害羞了嗎？」
琢磨呂：「為了証明我不是害羞，我就握着妳的手看看……就算是胸部也可以的啊。」
加奈：「不、這種事是只會給喜歡的人做的吧！！」
加奈再次搖曳她的馬尾走掉了。
琢磨呂：（……）
我拿出自己愛用的記事簿，打電話給「ASA100」的編輯部。雖然我也不想一朝早就聽到勉造的聲音，但這也是工作之一。
RU………RU………
仍舊是那麼久也沒有人接聽。其實我也聽聞那些叫編輯部的地方是中午開始便要外勤的了。
男聲：「喂、這裏是『ASA100』編輯部。」
琢磨呂：「勉造他在嗎？」
男聲：「川崎嗎……呃。」
琢磨呂：「……」
男聲：「呃、呃、呃。甚麼、原來寫了在白板之上……他今日會直接到警察那裏。」
既然問完，這位鈍胎就已經沒有用了。我粗暴地收線，並將記事簿收回胸袋中。
琢磨呂：（嘿、看來開始照我所說的行動了。）
我滿足地點了點頭，又馬上想跟着應該幹甚麼了。我是不認同那些浪費時間的偵探的。
琢磨呂：（那麼……我跟着應該要幹的事情是。）
● 總之就去護士中心看看吧（とりあえずナースセンターへ行ってやろう）
琢磨呂：（對了、去護士中心打聽一下吧。）
於是我穿插在人群中乘上升降機，走向護士中心。
琢磨呂：（……）
說起來，今日以乎比平常都要暖。
美保：「怎麼了……不是約好了今晚才說的嗎？」
美保低聲地這樣對我說着。
琢磨呂：「這裏沒有美保以外的護士了嗎？」
美保：「現在……千里在這裏啊。」
琢磨呂：「那麼叫千里來吧。」
美保：「喂，你不要搞三搞四啊。」
雖然美保這樣說着，但她還是將護士中心內的千里叫了出來。
千里：「呃……有甚麼事嗎？」
我向千里問她有沒有想起甚麼或是發現了甚麼，但她就只是望着美保那邊，甚麼也沒有回答我。雖然她以這種態度對我，但我還是忍耐着繼續問她。不過千里她似乎不想和我說話，很着急地向我點頭行禮後便走進了護士中心。
美保：「喂，你是不是問她一些下流問題了？」
琢磨呂：「不要說人壞話吧。」
美保她笑了一笑，然後便以一種淘氣的目光望着我。
美保：「是嗎、你實在是……」
說到這裏時，美保再次偷偷的望向我。我不大喜歡她這種態度，故意凝視着她的胸部。
美保：「有那麼多時間看我就不如快點去工作吧。」
琢磨呂：「哼，肯承認我是在工作了嗎？」
美保：「這個嘛……」



美保她間中回頭望向我，走進了護士中心。

琢磨呂：（嘿、今晚才慢慢和美保談談吧。）

既然沒有和美保說下去，那麼亦沒有必要繼續留護士中心吧。於是我便開始想接下來應該去幹甚麼。

● 總之就回到病房好好想一下吧。（とりあえず病室に戻って、色々と考えてやろう）

於是我離開護士中心乘上升降機。對於走路速度已經和步行差不多快的我，感到病房並沒有以前那麼遠。當我還腦海中沉思時，會突然發覺自己已經回到了病房前面。

琢磨呂：（……）

仰臥在床上的我，望着天花沉思。

琢磨呂：（……）

最近讓治亦不會在我這樣沉思的時候和我說話了。本來那傢伙的腦袋裏面就只有千里的樣子及身裁吧。

琢磨呂：（放在桃子枕邊的座枱月曆……那×是甚麼記號呢？）

同時我亦很在意自從3月21日之後就再沒有那記號了。總之就是指院長死掉之前也是有着那×記號的。

琢磨呂：（之前我也認為院長的死和那少女是沒有關係的……但似乎要開始改變想法了……對了，我和美保有一個約會……在深夜1時、地點是昨晚和梨惠見面的208號房……不過她到底有甚麼話想說呢？）

我雖然在腦海中整理過現時為止和美保的談話，但就是無法找出一個明確的答案。

琢磨呂：（算數吧……反正最遲都可以在1時知道的了……對了、勉造他去了警方那邊……若是得到那傢伙從警方那邊得來的情報，的確是會對我的推理有所幫助的。實在不是待在這裏的適當時候哩。）

我感到已經再沒有甚麼事要去想，於是很認真的去想接下來應該幹甚麼。

琢磨呂：（這陣腳步聲是……）

我移起了上半身，從病房的入口偷望向走廊。過了一會，有一位中年男性在打鼓般的腳步聲下進入了我的病房。

SECTION 11
最後限期

勉造：「喂、你在房裏嗎。」

勉造他喘着氣，露出了那一副煙屎牙。

勉造：「真是的、我也已經老了……單是上樓梯來到這裏，心臟便幾乎破裂了。」

琢磨呂：「哼、那麼就在你的心臟破裂前將話說完吧。」

勉造：「你真是個無情的傢伙哩。」

勉造皺起眉頭咬着手上的筆。而我則看着他這種不要得的癖好，望向他那張滿是皺紋的面孔。

琢磨呂：「那麼、怎樣了呢。」

勉造：「嘻嘻，我聽到了很多有趣的事情啊。」

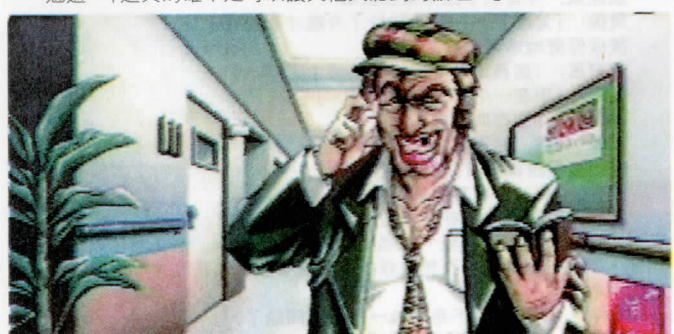
在勉造打算現在就說出來時，我幾乎忘了那個貼在床下的偷聽器了。於是我一言不語的起床，捉住勉造的手腕來到走廊。

勉造：「怎、怎麼了。」

琢磨呂：「在這裏可以比較安心說話……因為病房裏除了我之外還有另一人哩。」

我將這個突然想到的理由就這樣對勉造說了。

勉造：「這又的確不是可以讓其他人聽到的話哩。」



看來是理解了的勉造，露出一副今後會提高警覺的表情。

勉造：「首先、亞希子夫人是第一發現者這件事似乎並沒有錯。」

琢磨呂：「哼。」

勉造：「房間中毫不混亂，院長身體亦沒有明顯的傷痕。」

琢磨呂：「是嗎……」

勉造：「推定死亡時間是3月21日下午10時左右……死因亦的確是因為注射了氰化合物所致。」

琢磨呂：「怎麼了、一點也不有趣的。」

勉造：「你聽我說吧……野野村醫院的經營狀態看來亦絕對不壞。」

琢磨呂：「經營狀態……不壞？」

勉造：「唔、雖然有點不好的傳聞，但醫院仍是賺錢的……畢竟是一間有來頭的醫院？」

琢磨呂：「有來頭的醫院？」

勉造：「嘻嘻，其實我也是不知道的……這間醫院原來創業已經有80年了。」

琢磨呂：「80年！？」

勉造：「就是囉，簡單來說這醫院自從戰時開始就已經存在的了……而剛死去的則是這間醫院的第二代院長。」

琢磨呂：「哼、開得久並非一定代表是好的啊。」

勉造：「不過、上一代的院長……他在醫院的地下掘了一個大洞穴，用來救那些被燃燒彈所傷的人……據說連空襲時他仍繼續在那裏進行治療的。」

琢磨呂：「哼、我最討厭這種美談的了。」

勉造：「唉、第一代是這樣……但第二代就。」

勉造拉了拉他的鬍腳。這傢伙一有話忍不住想說時就會這樣的了。

琢磨呂：「勉造、不要裝模作樣了。」

勉造他露出一臉下流的微笑，然後低聲地說着。

勉造：「其實……驗屍結果已經有了。」

勉造那陣煙味襲向我的面部。

琢磨呂：「難道勉造你想說的事情是……」

● 從院長的身體驗出了有毒品的反應？（院長の身体から麻薬の反応が出たって事か？）

勉造：「點、點解你會知道的！？」

勉造他瞪大了雙眼望着我。雖然我也認識了這傢伙很久，但這是到現時為止他最吃驚的表情。」

琢磨呂：「嘿嘿、因為我是個天才偵探嘛。」

勉造：「啤，我還以為可以令你吃驚的……對，院長的屍體似乎是驗出了有毒品的反應。」

琢磨呂：「這可以解釋為是一個慣用者嗎？」

勉造：「看來是這樣……不過這就是問題所在。」

琢磨呂：「這當然了。若這個事實被公諸於世的話……說不定會毀了這醫院的。」

勉造：「唔、跟着便會想到保險金了。」

琢磨呂：「我也明白的，你想說的事情是……」

● 亞希子在院長的惡習敗露之前替他買了保險。（院長の悪癖がばれる前に亜希子が保険金をかけた）

勉造：「我想亞希子不是想到惡習敗露、而是想到院長遲早也會死在藥物之下的了……所以才替他買了保險。」

琢磨呂：「但購入保險後，卻因為毒品而在半年內死掉又怎樣解釋呢……這惡習是他自己也知道的，不就像是自殺一樣嗎。」

勉造：「唔……說起來也是的。」

琢磨呂：「不但醫院會倒閉，亦不會得到保險金……那個金錢至上的亞希子又怎會幹這種事呢。」

勉造：「確是這樣、又不知道他會幾時死掉的……」

勉造用手上的筆搔着頭皮在想，突然像想起了甚麼似的。

勉造：「等、等一等……聽了你所說的話後，就好像是院長夫人替院長買下保險然後將他殺掉似的。」

琢磨呂：「這件事我也並沒有想過……若亞希子是買下保險然後殺掉院長的話，那一切便好辦了。」

勉造：「即使是在半年內、被謀殺的話同樣是會得到保險金的……而且死因亦不會和毒品有關。」

琢磨呂：「唔……就是這樣。」

我將視線移向了天花。那個塗成白色的天花，四處都有着一些裂痕，表示這間醫院並非是太新的東西。

琢磨呂：（嘿、這間建築物也有10年樓齡了嗎？）

我望向那些裂縫、總算可以填補了自己的假設和現實之間的裂縫。

勉造：「怎麼滿面愁容了。」

琢磨呂：「我相信這樣去想會是最正確的了。但事實上院長是因為自行注射氰化合物而死……而且亦沒有謀殺的證物。」

勉造：「是嗎、這對院長夫人來說是好壞參半的吧？」

琢磨呂：「好壞參半？」

勉造：「雖然因為自殺而得不到保險金，但死因亦不致於是和毒品有關吧？」

琢磨呂：「假如她這樣便可以滿足就不會雇用我吧。」

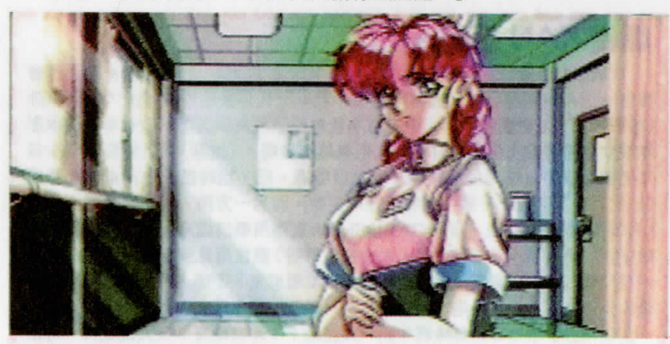
我回憶起亞希子將工作委托給我時的情形。想到當時亞希子的言行及院長死掉時的狀況，就怎也推理不出院長是被亞希子所殺的。根本就完全沒有院長是被謀殺的証據。無法斷定是謀殺的我，又怎有可能會找到犯人呢。

琢磨呂：「警察方面……並沒有否定謀殺的可能嗎？」

勉造像是想起了甚麼重要事情般，再次在那張滿是皺紋的臉上露出恍



然大悟的表情。
勉造：「對了、我忘記了啊。」
勉造翻開了他手上的記事簿。
勉造：「在這間醫院裏，有一位叫『牧野梨惠』的護士嗎？」
琢磨呂：「梨惠她怎麼了呢？」
勉造：「這護士的父母5年前因為交通意外……被送來了這間醫院。」
我敏銳的視線就像要射穿勉造雙眼一樣的望着他。
勉造：「結果是死掉了……當時亦曾因為是否誤診而發生過問題的。」
琢磨呂：「誤診……」
勉造：「本來似乎是在輸血上的失誤……但結果死因卻變成了是因為交通意外所致。」
勉造合起了他手上那本黑色的記事簿。
勉造：「所以警察亦始終沒有否定謀殺的可能。」
我一言不發地回到病房，就這樣睡在床上，而勉造亦跟着我而進入了病房。
琢磨呂：（……）
勉造：「怎麼面色愈來愈難看了。」
琢磨呂：（梨惠的雙親……在這醫院意外死亡？）
勉造：「我似乎在騷擾你哩……我還是先回去了。」
勉造戴好那頂和他不相襯的鴨舌帽，打算離開病房。
琢磨呂：「等等、勉造。」
勉造：「怎麼了？」
琢磨呂：「幫我調查一下這個的指模。」
我將從胸袋拿出的VIRGIN SLIM吉包以及床下的尿壺交了給他。
琢磨呂：（這個尿壺上應該會附有梨惠的指模的。）
我向雙眼差點突了出來的勉造打了一個眼色，叫他收下這尿壺。
勉造：「這、這是甚麼！？」
我將食指放到唇邊，繼續向勉造他打眼色。
勉造：「我明白了……不過可能會花不少時間的。」
看來已經完全明白了的勉造，今次真的是離開病房了。
琢磨呂：（……）
在我的腦海中，浮現出梨惠的微笑。冷靜地想想的話，她是有很多地方令我想不通的。
梨惠：「海原先生。」
或者是因為我在認真地想着梨惠的事情吧，我覺得她就像是站在我的面前。
梨惠：「海原先生……院長夫人請你去見她。」



我嚇得馬上起了床。在眼前的梨惠原來是真的、並非是我憑空想像出來的東西。
梨惠：「呃……」
梨惠以一種看着可怕東西似的目光一直瞪着我。
琢磨呂：「是亞希子她叫我嗎？」
梨惠：「是、是的。」
若是道行不足的偵探，相信會現在就將那些從勉造那裏聽來的事向她質問，但我是個天才偵探，我不會像給她看香煙吉包時那樣再令她抱有戒心的了。不知是感覺到甚麼事呢，梨惠的臉上失去了微笑，更數次回頭望向我才離開了病房。
琢磨呂：（……）
讓治：「喂……你面色很可怕哩。」
讓治以一種很奇怪的表情和我說話。
讓治：「梨惠她有事嗎。」
我擺出一副假惺惺的笑容，將我自傲的男中音聲線壓得很低地說着。
琢磨呂：「似乎是委托人在找我。」
讓治：「不、不要用這麼可怕的聲線吧。」
我離開了病房，乘升降機來到了大堂。就在我剛剛經過自動售賣機旁邊時，在我的視線內出現了一團我所認識的肥肉。
御子柴：「啊……你還未死的嗎？」
琢磨呂：「哼、你這種髮型真老土。」
雖然御子柴很不高興地望着我，但可能還是察覺了我所說的事，用手摸了摸自己的頭。
琢磨呂：「這次你是來探我的嗎？」
御子柴：「不要開玩笑了，我也會有生病的時候的。」
琢磨呂：「就是因為你將我趕出事務所，所以現在有報應了。」
御子柴氣得血管也浮現出來，更將面孔靠近我這邊。
御子柴：「只要可以將你趕出來，甚麼報應我也肯接受的！！」
說完這句話後，御子柴便在人群之中消失了。從大門所看到的景色，告知我現在已經是接近旁晚了。
琢磨呂：（……）
於是我通過大堂，推開那厚門踏進那舖上紅褐色地毯的通道。
亞希子：「啊、等你很久了。」
就在我進入通道時，亞希子則剛剛從休憩室裏面出來。但她看着我時仍是面不改容。
亞希子：「嘿嘿……你今天的樣子特別可怕哩。」
琢磨呂：「哼、這是天生的……話說回來，今天不如在休憩室裏面談吧？」
我望向着個寫着休憩室的門牌。
亞希子：「不、在院長室裏談吧……這間房會令人冷靜不了吧？」
亞希子的眼裏充滿着妖異的光芒。
亞希子：「好了、請到這邊吧……」
我在亞希子的背後就像榮作般走着，而她那臀部則在我的面前左右地搖動。
琢磨呂：（哼、難怪榮作會如此熱衷……）
她的長髮傳來了一陣難以用言語來形容的妖艷芳香。我就像是被那種芳香以及那成熟的臀部吸引着一樣，進入了院長室之中。
亞希子：「嘿嘿、調查方面進展如何？」



琢磨呂：「嘿、似乎還是太早想得到結果了。」
亞希子：「不過，你不可以這樣說的了。」
亞希子她點燃了手上的香煙。當那金色的打火機點着了火時，榮作的樣子有一剎那被照成了橙色。
琢磨呂：「是甚麼一回事了？」
亞希子：「你也認識西條偵探事務所的吧？」
我一言不發地望着亞希子。她看來是將我的態度當成是我已肯定了她這個問題。
亞希子：「那邊的局長一直以來都是很有誠意的。」
我想起了今天早上所發生的事。看來亞希子所說的事對我來說並非是甚麼好事。
琢磨呂：「總之，妳是要中止對我的委托嗎？」
亞希子：「我會再給你3日時間。」
亞希子並非回答，而是說出一個結論。
亞希子：「實在很頭痛哩，雖然我也有通知他們我請了一名新偵探的事，但西條是不知道那個人就是你的啊。結果我惹怒西條先生了。」
雖然亞希子是這樣說着，但她就完全沒有那種像是很為難的表情。我感到自己是被她玩弄於股掌之上。
琢磨呂：「簡單來說，我的雇用期就只剩下3日吧。」
亞希子：「就是這樣了，海原先生……而且這3日是連今日也計算在內的。」
琢磨呂：「……」
亞希子：「你不會辜負我的期望吧？」
我打算將浮現在腦海中的事向亞希子質問。趁着可以見到她，也沒理由不這樣做吧。
琢磨呂：「哼、就是沒有西條那件事也好……妳也有這種打算的吧？」
亞希子她露出冰冷的微笑，用舌頭沾濕她那妖艷的咀唇。
亞希子：「嘿嘿……想和海原先生你交往的話，看來是要有很大勇氣的哩。」
琢磨呂：「彼此彼此吧。」

下期續……

孽主米奇話——

我終於有間洋樓仔啦！真係等咗好耐，經過一輪煩人嘅手續後，我終於擁有自己嘅天地。

應該樣裝修至好呢？我要一開門就有兩位靚靚女警（藤島嗰兩個！）迎接，我要有張6呎電腦枱，個SCANNER唔再俾啲書壓住，仲要有部杜比 AC-3 嘅 SURROUND AMP.，用嚟睇我新買嗰套WIDE版《天地無用！ IN LOVE》，房裏面仲要貼張同人版明日香海報……

不過，一想到我要一直供樓供到50歲，而且我仲未有女朋友，對未來的憧憬就減去一大截。以後除咗每月例行一隻 EVA 外，都睇怕唔駛再買影碟。我可能以後 20 年就只係睇住套《天地無用！ IN LOVE》、以後 20 年都只係得一對女警陪我、以後 20 年就算出咗第七世代電腦都只係得部P5-120用，以後 20年……OH！ MY GOD！

J.J 話——

上期只顧在發嘮叨，未有時間歡迎新加入的適格者福田，就趁今期編者話正式向你熱烈歡迎吧，唔，掌聲如雷（用國語來發音）……

話時話，有時發現《遊戲誌》個編輯部真係好似 EVA（我只講一次，唔好喺我面前讀福音戰士！），唔單只啲編輯有時做到壓力太大，會離奇失蹤一、兩日，裏面負責揀選適格者的特務機關，更加喺話到自己經幾多步驟才挑選出適格者，結果其實早就心中有數。不過，就如真嗣啲同學一樣，咁搞法遲早外稿、ARTIST變晒做編輯，到時搵邊個做嗰啲嘢？

PS. 私人通信一則：屠龍勇者威廉，不知閣下是否已收到在下寄給你的資料？再次祝閣下有一個難忘的日本之旅！

ARES 話——

WELL！又用咗小健健嘅口頭禪喇，不個我唔會俾任何版權費嘅……靚仔！見過惡人同無賴未呀！！錢就無㗎喇！你想點吖？諗都唔好諗呀！細路仔諗咁多嘢做乜呀！！！

接上話……早排ARES因為忘記了買龜糧，故其中大隻的一隻王八竟進行大逃亡去搵食，由於當日出門時沒有關窗，故相信已發生空中飛龜事件，不過奇就奇在樓下沒有半丁點殘骸，唔通哩排清潔工人勤力咗？又或者隻王八撼瓜咗人俾人捉咗去做呈堂證供？最後，當晚睡覺時發覺有嘢抓我度房門，原來王八逃進了我的房間及藏身於暗角，不過由於ARES開了冷氣，故不能抵寒的王八便再次大逃亡，企圖逃離這極地。當然，小傢伙最後也被捉回及被罰倒立十分鐘，同時關進水飯房……看來是買過一個大些的龜池的時候了。

翌日，ARES便與同是龜老豆的黑龍談起此事，於是大家一起討論應如何折磨那隻王八，以收警戒作用，好使以後不再有走犯事件。誰知第二日黑龍說他那隻「自強不息龜」(個名係我多年前幫佢改嘅，正嗎？)竟然瓜咗，唔通佢終於抵受不住黑龍嘅折磨而一死以示名節？嘩！好一隻高尚的王八……佢終於都不用再食人間煙火了……敬禮……

特種部隊「RED SHOUDER」的新人 PUYU 神話——日本行之痛苦篇

嘩！真係好痛苦，未試過咁痛苦嘅！

雖然筆者已有一次咁多的赴日採訪經驗，但依然是覺得萬分擺命……

試想想，筆者的右膊已負擔了一定重量的攝影器材（起碼有兩支 f 1:2.8 的 ZOOM 鏡），而左膊更要負擔一大袋比整個相機袋還要重的場刊，簡介和贈品等……

最要命的是，當大顆兒進入會場後不久，筆者便與其他人（米奇，喬丹及威哥）失散。起初還沒有甚麼不妥，但過了不一會，筆者便發覺十分不方便，包括：1.因背着太多東西，太麻煩不便排隊買食物；2.因背着太多東西不能隨便放下而上廁所……

唯有死忍難忍了。

過了數小時，終於被他們發現，但此時筆者的雙肩已變得象動畫「裝甲騎兵」中的特種部隊——「紅膊頭」一樣了。

依然冇假放的赤目黑龍話——

這期發生的事實在太多了，單是一個頭已是喜事重重，首先是米奇的業主宣言，嘩！做編輯可以做到買樓，真是十分厲害，不過，似乎米奇以後便不可以再胡亂用錢了，那麼他怎樣應付以後陸續出現的「EVA」商品呢？遊戲方面可想而知是想也不用想了，真是業主唔易做……

其次是小 KAN KAN 的日本外遊戲事件，其實這件事是在一個非常偶然的機會下才被發現的。在 1996 年 8 月 19 日，米奇一行人為了公幹而到日本領事館申請簽証，怎料看到小 KAN KAN 和一名中國籍女子正在做着同一的事情，唔……原來小KAN KAN打算在下個月和這位中國籍的女子前往日本。「小 KAN KAN ，一路順風！」（嘿！小 KAN KAN 你壞了，和「一個」女子到日本遊玩，側聞這位「E小姐」是你的……以後要好好的對待她啊！呵…呵…呵…呵……！）

塵歸塵，土歸土，就在8月24日的上午，當黑龍起床之時，發現點兒不對勁，成身都唔係好自然，於是便到想到看一看在家中的可愛「自強不息龜」，可是，不幸的事發生了，原來黑龍那「巨大」的小龜龜竟然在一夜之間由健康變為「死亡」，嗚……嗚……真傷心，黑龍已養了牠5年之多，現在牠死了，唉……真是世事無常…………

噢！由24號起的三天假期真是……唉……我們當然又是「冇假放」，真是悲哀的人生啊！有假冇得放，真係做到死去活來，冇哂人生樂趣，想玩機，在公司已打到夠，想睇碟又冇時間，總之就乜都做唔到，一事無成…………

編輯 KAN 話——

WELL，當每次阿 PUYU 神出去日本採訪嘅時候，我哋編輯部全員都會懷住一個極為期待嘅心情去等佢番嚟，我哋除佢係掛住哩位咁偉大嘅同事外（係假嘅），最緊要就係睇下佢有冇為我哋哩班戰友做過嘢。做乜嘢？梗係影啲靚女相番嚟啦。不過幸好，今次佢果然有做嘢！（流淚）而且仲影咗唔少日本名偶像吉野公佳同埋千葉麗子嘅相返嚟添。唔，話時話，小弟都係鍾意喺《恐龍戰隊》時代嘅千葉，啊啊，好可愛喲。而另一方面，阿老米喺嗰面做埋「海報搶劫隊」嘅隊員，成張GAME SHOW宣傳用嘅詩織海報就比佢一扯，就咁就扯咗番香港咯。（壞榜樣，大家唔好學呀）跟住再見到佢哋一箱箱嘅動、漫畫同埋GAME嘅商品，就燃起咗我去日本嘅慾望。不過，唔，哈哈，下個月就輪到我去日本啦，哈哈，哈哈哈。噢，真係好懷念喲。而且今次我一定要，一定要再去飲嗰啲非常美味嘅牛奶，太正啦！！仲有啲又平又大碗嘅丼、可以隨便拮嘅「閒書」、12 點過後嘅電視節目、喺電子耍樂中心任你攞嘅毛公仔等等……。噢，太美妙啦，所以，唔好意思啦咁多位，《遊戲誌》就靠哂你哋啦。

開始轉用 ROLENTO 嘅指令魔人話——

話説今期書製作時有個《ZERO 2》嘅比賽，由於某啲原因，所以只會略略講吓……但係嗰日喺現場啲高手真係勁到無倫！而且又見番一位代表荃灣「民魚」嘅高手朋友，有傾有講之餘亦發覺今次個比賽搞得幾好，起碼可以吸引到一班真正嘅高手嚟比賽，其中亦有一位（可能唔只，但小弟見到只得一位）女高手嚟參賽，可惜入唔到八強……

而嗰位馬來西亞嘅嘉賓高手用ROLENTO就真係用得爐火純青——出到連續技唔勁，但係可以將啲連續技用喺實戰度就真係勁嘞！而我自己經過幾粒鐘嘅苦練之後，都開始可以用到哩招，雖然唔係用得好熟，但係喺出面用嘅時候都引到一大班圍觀者㗎！

待機中的福田話——

（1）愈來愈覺那些專欄作者可憐，事關連小春換衫、ROLENTO的大跳都可以當秘技講一大餐，又猛話自己那些是甚麼乜叉獨家料，其實根本就是基本操作（全部説明書都有講），唔通佢係玩老番碟嘅？抑或係佢存心扽稿……

（2）遊戲誌 7 不思議 其之一

某年某月某日，公司某本雜誌不翼而飛，而在第 2 日卻離奇重現……

（3）近日返工，在MTR的廣告燈箱看到某眼鏡連鎖集團的新一輯AD，發現其中一款的女孩子吸引在下非常，心裏不禁説出「THAT'S MY TYPE！」；現在每次經過這燈箱都要打聲招呼、望多兩眼才離開。（究竟她是誰呢？）

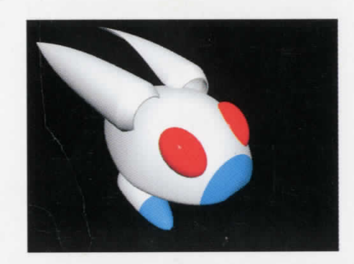
（4）接 PUYU 神的後話，安室隻新碟《SWEET 19 BLUES》真係好正，相比下上一隻《DANCE TRACK VOL.1》就失色少少，而本人最喜歡的是《DON'T WANNA CRY》和前奏的鋪排，與及《YOU'RE MY SUNSHINE》的 REMIX 效果。

（5）馬來西亞代表用隻 ROLENTO 好鬼勁，詳情請參閱《CO2》比賽內文。

（6）尋日終見過傳聞中的「孖邊妹」美少女，真係幾靚，不過唔係心目中嘅類型……

（7）臨截稿又見有同行以「獨家」來描述其「真・豪鬼」金手指密碼……唉，世界難撈也。

FUKUDA IN CHASE THE #3 CHANCE MODE





重賞之下 必有勇夫

《遊戲誌》線人計劃

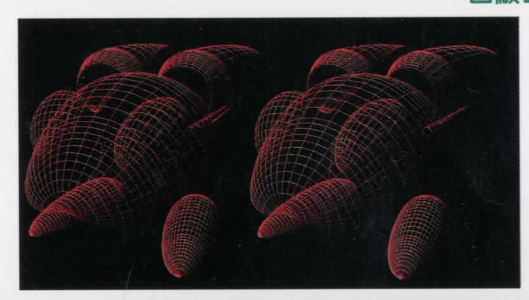
我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。

有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

GAME料分級制

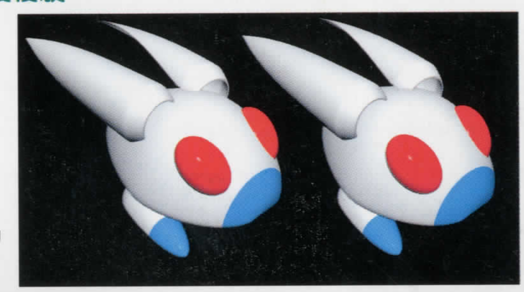
稿費大增100%

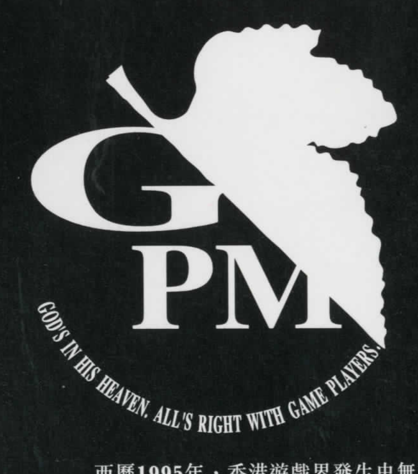
一級猛料.............................. $200
二級勁料.............................. $100
三級好料.............................. $ 50
四級碎料............... 留番你自己慢慢歎



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2507 5175
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利





西曆1995年，香港遊戲界發生史無前例的大災難，多款次世代機湧現。這次災難引發了都市規模經濟的澎脹，激發內戰及民族紛爭，一半以上年青人頓時淪為機迷。人們把這次災難稱之為「SECOND IMPACT」。

為了應付這次災難所帶來的影響，超常理國際有限集合體「GPM」成立。

GPM花了2年時間、耗用了超家庭預算規模的經費，開發對遊戲迷泛用型攻略雙周刊物《遊戲誌》，並透過秘密組織，挑選18歲以上的適格者作為編輯，捱更抵夜、通宵達旦，以饗機迷。

如今，GPM正找尋第八適格者，凡有志投身本組織，獻上無限創意、攻略心得者均有被取錄機會，應選者需對電視遊戲行業有一定程度了解，具備一定程度閱讀日本語文之能力，中文程度良好，與市場同調率正常。有意者請撰寫一份約800字有關任何一隻最近推出遊戲的玩法介紹，連同個人履歷，寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 GPM組織」收。經初步考核後，本組織將個別聯絡各應選者進行同調測試。

EPISODE Z

第八之適格者

EIGHTH CHILDREN

次世代遊戲秘技補完計劃第一次中期報告

遊戲誌次世代年鑑

1 9 9 6 年 版

收錄內容：

PLAY STATION 遊戲 304 款

SATURN 遊戲 270 款

次世代主機內部構造全面剖析

秘技總數超過 830 條

134 人出招表合共 2329 招



每本港幣 48 元

絕讚限量發售中